

MÁS ANALISIS! ¡MAS NOTICIAS! ¡MAS TRUCOS! ¡MAS SORPRESAS!

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64  
MAGAZINE

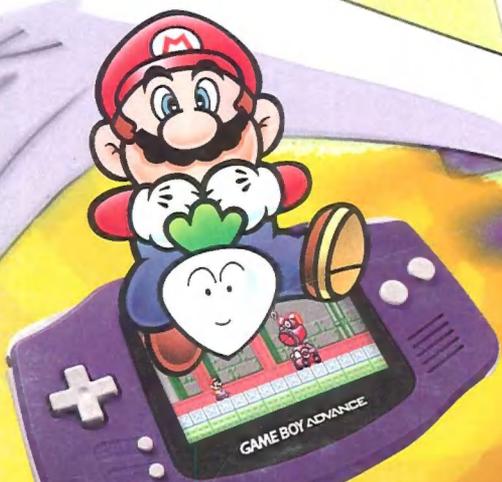


**MC** Nº 42  
425 Ptas  
2,55 €  
Edición española

Uso parece, pájaro es

# BANJO TOOIE

¿Rare o Miyamoto? La  
respuesta, en nuestra  
review de 8 páginas.



# POKÉMON ORO Y PLATA

¡La mejor versión para el  
mejor juego para GB!

¡TODO SOBRE LOS  
JUEGOS DE GAME  
BOY ADVANCE!

**GUÍAS:** POKÉMON ORO Y PLATA • MICKEY'S  
SPEEDWAY USA • POKÉMON PUZZLE LEAGUE

## 30 Cámaras Digitales para empezar

Descubre que cámaras tienen calidad suficiente y cuales son sólo un juguete

Nikon D1X y D1H  
Una insólita pareja

Canon Digital Ixus 300  
Una joya metálica

Escanners profesionales  
14 de los mejores para pre-impresión

Tutoriales Imagen Digital  
30 páginas de tutoriales para todos los niveles

CCD vs. CMOS  
Una batalla de siglas o una revolución en la calidad de los chips

digital foto mc CD

¡Más de 670 Megabytes de...!  
Imágenes de los tutoriales.  
Muestras y patrones de los escanners y las cámaras analizadas.  
Software: Photoshop 6 y un montón de aplicaciones shareware.  
Exposición de imágenes.

CATALOGO  
**CANON**  
EN EL CD



MC Ediciones, S.A.

Llega la nueva revista de fotografía digital  
**digital foto**  
Ya en tu quiosco el número 3

## Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.

## Redacción:

Es Decir, S.L.  
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª  
08001 Barcelona  
E-mail: n64@mcediciones.es

## Director edición española:

Sergio Arteaga

## Jefe de redacción:

Francisco Carmona

## Diseño Gráfico:

Esther Artero y Celia Minguez

## Colaboradores:

Miquel López, Raquel García, Xavi Sancho  
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

## Dirección Editorial:

Editora: Susana Cadena  
Gerente: Jordi Fuertes

## Publicidad:

Directora Comercial: Carmen Ruiz  
carmen.ruiz@mcediciones.es  
Pº San Gervasio, 16-20  
080022 Barcelona  
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

## Publicidad de Consumo

Domènec Romera  
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona  
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

## Publicidad

Beatriz Bonsoms  
C/Orense 11, 28020 Madrid  
Tel.: 91 417 04 96 • Fax: 91 417 05 33

## Suscripciones

Manuel Nuñez  
Tel. 93 254 12 58

## Filmación y Fotomecánica:

MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20  
08022 Barcelona

## Impresión:

ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España - Printed in Spain

## Distribución:

Coedis, S.L.  
Avenida de Barcelona, 225  
Molins de Rey, Barcelona  
Coedis Madrid:  
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches  
Torrejón de Ardoz, Madrid

## DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.

Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.  
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06  
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

## DISTRIBUCIÓN MÉXICO:

Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.  
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación  
Miguel Hidalgo, 03400 México D.F.  
Tel. 545 65 14  
Estados: AUTREY  
D.F.: Unión de VoceadoresAsociación de  
Revistas de Información

## MC Ediciones, S.A.

Administración  
Pº San Gervasio, 16-20  
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63  
08022 - BarcelonaEl Copyright de los artículos que aparecen en este número,  
traducido o reproducidos de N64 Magazine pertenece o  
ha sido licenciado por Future Publishing Limited,  
UK-98. Todos los derechos reservados.Para más información sobre esta u otras revistas de  
Future Publishing Magazines en World Wide Web, contactar con:  
<http://www.futurenet.co.uk/home.html>

# BIENVENIDO A

# 64

**U**no de los pasatiempos más populares en la corte del rey Braulio eran los torneos de risas. El jurado, de costumbre compuesto por nobles caballeros en edad de merecer, premiaba la carcajada más alegre, franca y vivaz. Los participantes eran habitualmente doncellas casaderas que esperaban, si no ganar, al menos caer en gracia a algún miembro del jurado. Como corría la especie de que muchos de los caballeros eran príncipes de incógnito en busca de princesa, los días previos al torneo el aire se llenaba de suspiros... y risotadas fingidas.

Los niños se lo pasaban en grande mientras sus hermanas, vecinas ¡o incluso madres! reían y reían a pesar del hambre, del frío y del dolor de muelas. Por descontado, las únicas carcajadas alegres, francas y vivaces eran las que proferían estos zagales cuando escuchaban aquellas otras simuladas, tanto más torpes y ridículas cuanto mayor era su pretensión por sonar espontáneas.

Eran días aquellos tan grotescamente alegres que los ancianos —como siempre, los más sabios— se encerraban en sus casuchas para velar en algún rincón silencioso el último rescoldo de la dignidad familiar.

Pues bien, las revistas sobre el mundo Nintendo somos un poco como esas doncellas desesperadas. Reímos por no llorar. La Nintendo 64 es una consola moribunda (sin software que llevarse a la boca, se muere de inanición) y, a nivel internacional, las distintas revistas se están especializando en Game Boy para sobrevivir. Confían aguantar hasta la llegada de Game Cube y pocas se atreven a gritar: ¡Nintendo, por qué nos has abandonado! En vez de eso, ¡venga a reír todas! Y aquí no ha pasado nada.



# SUMARIO



**PLANETA 64**  
ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página  
**6**

**64 ANALISIS**  
EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página  
**30**

**6 ACTUALIDAD NINTENDO**  
Te ponemos al corriente de lo que ha pasado este mes en el mundo Nintendo.



**8 CUENTA ATRÁS**  
Sobreexcita tus sentidos con los futuros lanzamientos:



**9 INDIANA JONES**

Indy sigue buscando alguien que quiera ampararlo...



**10 STADIUM ORO/PLATA**

Pokébatallas en N64 con sabor a metal preciado.



**11 ANIMAL FOREST**

El juego más raro de todos los tiempos.

**30 BANJO-TOOIE**

¡Por fin! Tras meses esperando, ya está aquí la tan esperada secuela de *Banjo-Kazooie* y nosotros lo celebramos con una review del tamaño de un oso polar.



## SECCIONES

- 29 HISTORIA DEL ARTE**  
¿Cuánto piensas esperar para completar tu colección M64?
- 72 CUENTA, CUENTA**  
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista.
- 76 DIRECTORIO**  
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.
- 80 SUSCRIPCIÓN**  
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.
- 81 EL MES QUE VIENE**  
Un avance de los contenidos del próximo número.



Últimas noticias sobre Game Boy Advance, Pokémon y GBC y reviews de Pokémon Oro y Plata, Toy Story Racer y Dukes of Hazzard.

**64 ALRESCATE**

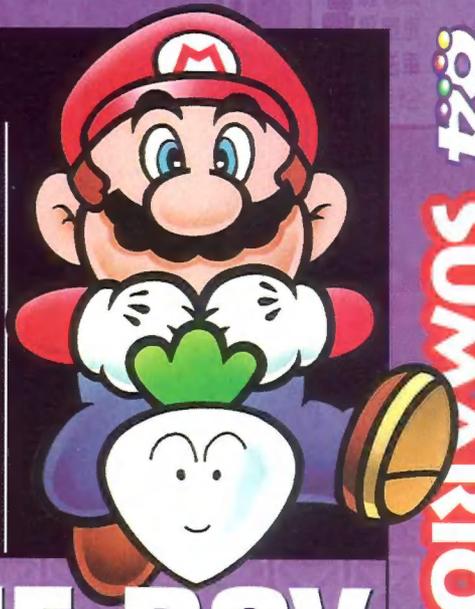
Desde la página  
**38**

**CÓMO...** convertirse en un maestro en

**POKÉMON ORO Y PLATA (1ª PARTE)**



**38**



Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.  
Desde la página **12**

**VISION DE FUTURO**

**DR MARIO 64**  
La mejor receta contra el aburrimiento.

**10**

**AIDYN CHRONICLES**  
¡Más detalles sobre el sorprendente RPG de THQ!

**12**

**64 AL RESCATE** Desde la página **38**

**CÓMO... encajarlo todo en**

**POKÉMON PUZZLE LEAGUE (2ª PARTE)** **48**

**CÓMO... llegar siempre el primero en**

**MICKEY'S SPEEDWAY USA** **56**

**AL RESCATE** Trucos para los diez mejores títulos para N64. **62**

**GAME ON** Supérate a ti mismo con nuestros retos **64**

**SOY EL MEJOR** Envíanos tus récords y entra en nuestro "hall of fame" **66**

**EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS** **68**

**TRUCOS DE LOS LECTORES** **69**

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla. EL DOCTOR LE ESCUCHA. Visita la consulta del **DOCTOR VAINILLA** **71**

**GAME BOY ADVANCE**

**14**

Es de Nintendo, es simplemente fabulosa y cabe en un bolsillo. Y mira qué juegos...

**22 POKÉMON ORO Y PLATA**

La auténtica secuela de Rojo y Azul viene cargada con 100 Pokémon nuevos y montones de sorpresas. Descúbrelas todas en nuestra completísima review.



# PLANETA 64

# ÚLTIMA HORA

La actualidad más candente y las mejores previews

## Lo que se cuece en la Industria

### ● Nintendo se prepara para el E3.

**D**espués del ajetreo del lanzamiento en Japón de la Game Boy Advance, parece que Nintendo le ha tomado el gusto a esto de tratar con la prensa y este mes ha sido de lo más movido, dejando tras de sí un montón de información sobre su nueva consola de próxima generación.

Por un lado, se han concretado un poco más las fechas para el lanzamiento de GameCube, sufriendo éstas un pequeño retraso sobre las previstas. De esta forma, la GCN aterrizará en Japón en septiembre, dos meses antes que en EE.UU. Los europeos tendremos que esperar un poco más, hasta la primavera de 2002. Los motivos que ha dado Nintendo para explicar el retraso es que quieren ofrecer el mejor producto.

Por otro lado, la inminente celebración del E3 trae de bólide a desarrolladores y

distribuidores, los cuales ultiman los preparativos para mostrar sus productos en la feria. Sin duda, todos los fans de Nintendo esperan mucho del E3, pues será el primer lugar en el que se verá software de GameCube desde la presentación de la consola. De momento, lo único que Nintendo ha confirmado es que aprovechará el evento para presentar la segunda parte de su beat 'em up *Super Smash Bros*, pero estamos convencidos de que la compañía guarda muchas sorpresas más. Lo que no está tan claro aún es si el único software para GameCube que se mostrará será de Nintendo. La política de secretismo y de exigencia de calidad a la que la compañía de Yamauchi somete a sus "third parties" (editores independientes de Nintendo pero que publican software para sus consolas) puede provocar una limitada presencia de sus productos. Por el

momento, THQ y Konami, entre otros, han declarado que sus proyectos para GCN no tendrán presencia en el E3. Aun así, esto no significa que, a última hora, Nintendo decida dar licencia a los productos cuyo desarrollo se encuentra más avanzado.

Donde sí podremos ver software de GameCube en cantidad será en el show que Nintendo está preparando para principios de septiembre y que tendrá lugar en el Reino Unido. La compañía ha respondido a la negativa a participar en el ECTS (el equivalente europeo al E3) con la organización de este evento exclusivo de Nintendo, a la manera del Spaceworld de Tokio. Teniendo en cuenta la gran cantidad de juegos que hay en desarrollo (incluido una posible nueva aventura de Sonic para GameCube), el show será todo un deleite.

Por último, la guerra de consolas de nueva generación calentará motores en el



△ El próximo 16 de mayo descubriremos el aspecto de la nueva entrega de *Smash Bros* para GCN.

E3, puesto que representantes de las tres compañías en disputa por el primer puesto (Microsoft, Sony y Nintendo) protagonizarán un careo el día quince de mayo en el cual se hablará sobre el futuro de la industria del videojuego en general. Ya podemos sentir la tensión...

### LOS MÁS VENDIDOS

- 1 BANJO-TOOIE
- 2 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- 3 MARIO TENNIS
- 4 POKÉMON STADIUM
- 5 MARIO PARTY 2
- 6 POKÉMON SNAP
- 7 DONKEY KONG 64
- 8 N64 PIKACHU
- 9 NBA PRO '99
- 10 SUPER SMASH BROS

Fuente:

Centro Mail  
Tel. 902 17 18 19

## La ardilla incomprendida

### ● Conker's Bad Fur Day, un fracaso de ventas en EE.UU.

**L**os americanos han escrito un nuevo episodio en la odisea de *Conker's Bad Fur Day*. Después de su más que largo desarrollo, su cambio de aspecto y su provocativo contenido, la traviesa ardilla se ha visto relegada a los últimos puestos de la lista de ventas de juegos para N64.

Y no es que no haya sido bien recibida por los usuarios americanos. El problema es que Nintendo América, consciente —y acaso participe— del puritanismo que caracteriza a amplias capas de la sociedad estadounidense, ha decidido enfocar el producto exclusivamente a mayores de 17 años, impidiendo a toda costa el

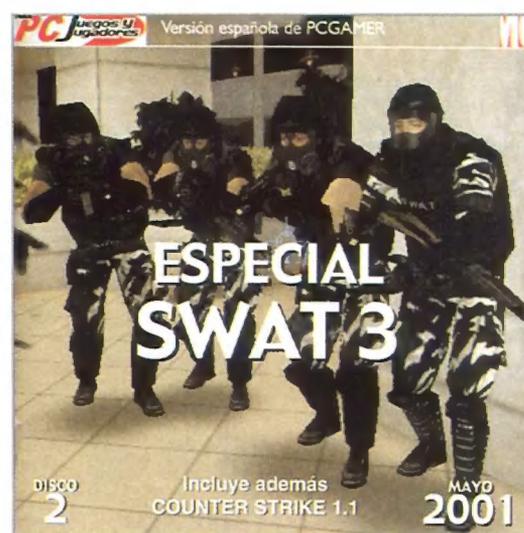
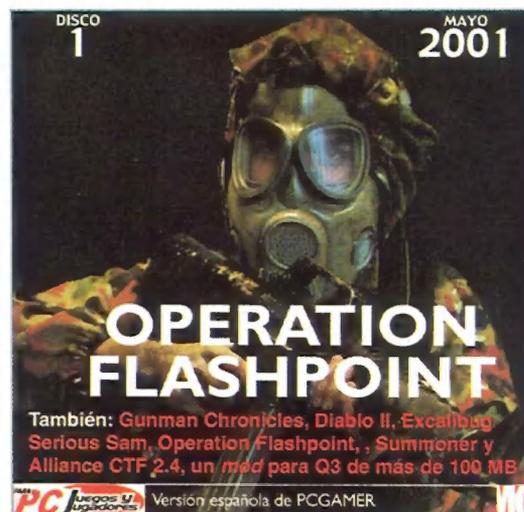
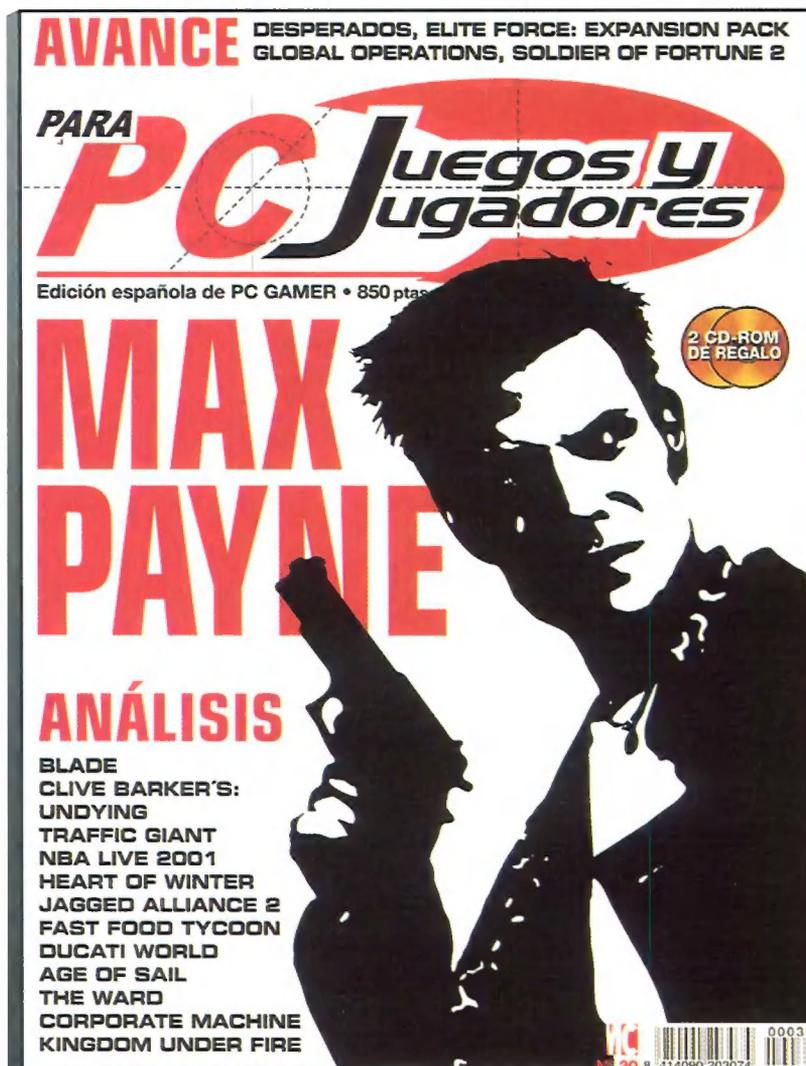
contacto de los menores con cualquier tipo de publicidad, marketing o incluso reviews del juego. Y claro, como los usuarios adultos de N64 (único blanco de la campaña de lanzamiento de *Conker's*) son poco numerosos, el resultado ha sido una amarga paradoja: en EE.UU. les sobran los cartuchos mientras que en nuestro país (donde seguro tendría la acogida que se merece) la ardilla ni siquiera asomará la cola.

Confiemos en que Nintendo América haya aprendido la lección, especialmente ahora que la compañía ha hablado sobre un posible lanzamiento en ese país (y, quizá, en el resto del mundo) de *Animal Forest*, la nueva ocurrencia

de Miyamoto de la cual tienes una preview unas páginas más adelante.



# ADVERTENCIA: ESTA REVISTA PROVOCA ADICCIÓN



DE REGALO 1 CD CON LAS DEMOS MÁS ACTUALES  
Y 1 CD DE EXTRAS DE SWAT 3 Y CON COUNTER STRIKE 1.1

## DOSIS RECOMENDADA: 1 AL MES

### EN CASO DE DUDA, CONSULTA A TU SUMINISTRADOR HABITUAL

¡La edición española de la revista de juegos para PC más vendida del mundo!



# PLANETA 64

# CUENTA ATRÁS

## Últimas noticias de los lanzamientos más esperados

INCLUYE

INDIANA JONES

P8

POKÉMON STADIUM O/P

P9

ANIMAL FOREST

P9

### IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

#### P & R

##### ¿Aparecerá el juego en Europa?

Efectivamente. THQ ha previsto su lanzamiento (así como el de Ailyn Chronicles) para mediados de mayo. Al menos tenemos el consuelo de que la copia PAL existe...

##### ¿Y cuál de los dos juegos es mejor?

Ambos juegos son muy tranquilos, pero Indy ofrece mayor diversidad. Nuestro mal afeitado aventurero explora los hielos del ártico, las junglas más calurosas y polvorientas catacumbas, mientras que el Alaron de Ailyn no se mueve de su bosque medieval.

##### ¿Y logra crear una atmósfera?

Gracias a Factor 5, podemos asegurar que el sonido te sorprenderá. Por desgracia, no se ha podido grabar la verdadera voz de Harrison Ford, pero los voces son igualmente buenas.



◀ El botón B, sensible al contexto, causa su efecto.

◀ La forma de correr de Indy no nos convence.

△ Este tío no parece nada amistoso. ¿Será el gran enemigo de Indy?

◀ Gracias a la mira estilo Zelda, no tendrás problemas para abatir a tus enemigos.

# Indiana Jones and the Infernal Machine

## Doctor, ¿está usted ahí?

**T**HQ se está portando de maravilla con nosotros. Hemos de agradecerle que nos haya enviado una copia casi terminada de esta curiosa mezcla de Tomb Raider y Legend of Zelda de la cual hemos extraído las capturas que acompañan a este texto. Más, teniendo en cuenta que el título aún no cuenta con un distribuidor en nuestro país.

Una vez revisada dicha copia, podemos anunciar que esta aventura de Indy toma forma de manera convincente. Los puzzles recuerdan más de lo que esperábamos a los de Lara Croft -hay que empujar muchos bloques y disparar contra animales rabiosos-, pero se juega con un

magnífico sistema de control similar al de Zelda y los niveles también son bellos. Además, convertirse en Indiana por un rato es toda una experiencia.



△ Factor 5 ha creado unos maravillosos efectos climáticos.

De ▶ carrera por los rápidos.



◀ Tendrás que balancearte por muchas cuerdas...

LA FICHA	
INDIANA JONES	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Si
RUMBLE PAK:	Si
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	
● ● ● ● ●	



# Pokémon Stadium Oro/Plata

En Australia ya lo están disfrutando.

**T**an sólo imagínatelo: una poképartida de primera con la nueva hornada de las criaturas de bolsillo más famosas del mundo entero y con la calidad gráfica que sólo uno de los mejores desarrolladores del planeta es capaz de ofrecer.

Pokémon Stadium O/P está a la vuelta de la esquina aunque, paradójicamente, también está en las antípodas. Lo que queremos decir es que ya hay una versión PAL del juego a la venta, pero tan sólo en el paraíso de los canguros. Ya lo sabes, si quieres ser el primero en gozar de la nueva entrega de pokémonia, no te va a quedar más remedio que dar media vuelta al mundo y aterrizar en Australia.

La existencia de esta copia nos permite presentarte las primeras capturas con mensajes en un alfabeto inteligible (aunque estén en inglés). Ahora que ya no tenemos que andar consultando el diccionario nipón, hemos descubierto nuevas cosas. Stadium no ofrece muchas sorpresas (aparte del modo "My Room", en el que compites por unos ítems que, más adelante, puedes ver y disfrutar). Material para incondicionales.



LA FICHA	
POKÉMON STADIUM O/P	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Octubre
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●●●



El castillo del Líder Gim. ha recibido una mano de pintura desde la última vez. La versión actualizada del sub juego Corre, Rattata, Corre del original.



Están todos los Pokémon...



# Animal Forest

La fiera de mi niña.



No lo abandones. Él nunca lo haría. Vamos a tener que apuntarnos a algún curso acelerado de japonés.

No, no se trata de Doraemon.



Vaya, una merendola en el campo.



LA FICHA	
ANIMAL FOREST	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	N/D
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●●●

**Y**a hace tiempo que seguimos la pista al proyecto de "mascota" de Shigeru, sobre todo desde que el genio nipón aseguró que el mundo alucinaría ante sus posibilidades. Es uno de esos pocos títulos con final abierto en los que puedes decidir a cada momento cómo quieres continuar jugando la partida.

De este modo, tu estado de humor afectará a lo que veas, y el plan de Shigeru Miyamoto pretende que el juego se convierta en un punto de reunión

para que la familia charle un rato. En pocas palabras, tu elección personal de estilo de vida afectará a lo que te suceda en el juego. Si eres una persona esmerada, podrás trabajar, pero si te muestras frívolo vivirás a salto de mata. Y si te pareces a nosotros, te pegarás media vida en una de las casas, dale que te pego con los juegos para NES.

Lo cierto es que esta pequeña maravilla nos tiene la mar de intrigados y no paramos de desear que una copia definitiva llegue a la redacción.

## P & R

**¿Qué nos dices de los sub juegos?**  
Evidentemente, habrá muchísimos, y más divertidos que en la entrega anterior. Por ejemplo, uno que probará tus reflejos y en el que tendrás que saltar justo en el medio para aplastar fruta, y otras cosas por el estilo.

**¿Y el mejor de todos?**  
Sin lugar a dudas, uno de air-hockey en el que sale el inefable Mr. Mime.

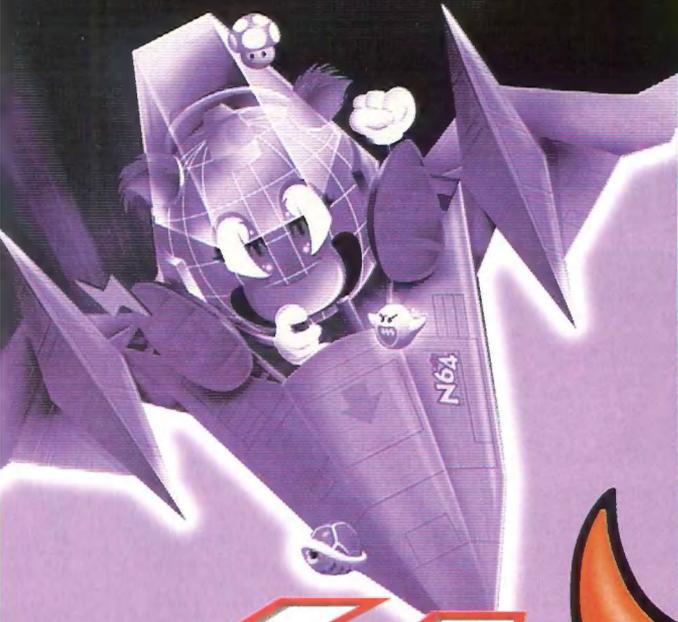


**¿Vale la pena comprárselo?**  
Sólo si eres un pokémánico de pro. Aquellos que jamás hayan probado un juego de Pokémon podrán prescindir de él perfectamente.

**Parece un juego para niños.**  
Es normal que lo pienses, pero lo cierto es que el abanico de opciones es tan amplio que puede llegar a resultar imprescindible para toda la familia, desde el mocosito que no ha visto un mando en su vida, hasta el joven papá viciado de la consola.

**¿Juegos de NES? ¿De verdad?**  
Puedes jugar a uno en cada casa, y hemos visto clásicos como Donkey Kong y Balloon Fight, juegos que por sí solos ya nos hubieran enganchado ipso facto.

**¿Estamos en los albores de una nueva era de los videojuegos?**  
Puede que sí. Los mundos envolventes con una libertad de elección casi total encabezan nuestra lista de preferencias, y la tecnología casi permite alcanzar estas cotas de calidad. En cuanto nos hagamos con una copia de importación hablaremos con conocimiento de causa.



# 64

## VISION DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

### DR. MARIO 64

Mucho menos peligroso que su colega el Vainilla.

10

### AYDIN CHONICLES

Nuevos detalles de la reválida de Zelda por parte de THQ.

12

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

¿No te fastidia? ¡Y nosotros!

10

64 Nº 42



El argumento de Dr Mario es muy dulce. Pero recuerda que está pensado para los niños.

El primer jugador gana y consigue tres estrellas. ¡Buen trabajo!

El modo "flash": hay que acabar con los virus que arrojan destellos.

El modo Historia presenta extraños personajes de madera.

As long as he's got Megavitamins, he can cure anything.

A máxima velocidad, los ojos se te saldrán de las órbitas.

Parece sencillo, pero crea mucha adicción.

El argumento de Dr Mario es muy dulce. Pero recuerda que está pensado para los niños.

Aa...aa...achoo!  
Sudden! flu season has struck!

# DR MARIO

## pase al consultorio

### LA FICHA

DR MARIO 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	

**H**ace un par de meses, Nintendo dio una gran sorpresa cuando declaró que quería recuperar uno de sus puzzles clásicos de la época de la SNES. Y este mero hecho bastaría para demostrar la siguiente tesis: *nunca* se sabe de qué pueden ser capaces.

Mario ha encontrado un trabajo como médico para ocupar su tiempo libre y se entrega a la lucha contra los virus. Naturalmente, esta lucha consiste en dirigir la caída de unos bloques coloreados: las pastillas. Cada pastilla se divide en dos colores: si formas una serie de cuatro medias pastillas y virus de color

### GRÁFICOS

Dr Mario tiene la intención de mantenerse en un estilo retro.

Si no llegaste a conocer el original, date por enterado de que Dr. Mario es un puzzle a la manera de Tetris. Aunque cueste creerlo,

idénticos, desaparecerán todos a la vez: gérmenes y pastillas. Cuando acabes con todos los virus de un determinado color, desaparecerá la



# MARIO 64

representación del mismo color en el círculo que se encuentra a la izquierda de la pantalla. Así de sencillo pero, al mismo tiempo, efectivo. Tal y como muestran las capturas de pantalla que acompañan a este texto, este juego apenas difiere del que conocimos en sus versiones para NES, SNES y Game Boy. Pero, si tienes la vista aguda, habrás detectado un temporizador que servirá –imaginamos– para pruebas contrarreloj. Un buen detalle.

También dispondrás de una área de juego más extensa, con mayor aprovechamiento del espacio, especialmente práctica si pensamos en la principal adición del juego: multijugador para cuatro. Dentro de la tradición establecida por *Bust-A-Move*, en el momento en que desaparezca una serie de bloques, éstos irán a parar a la pantalla del enemigo. El

problema principal del multijugador de *Bust-A-Move 3 DX* para la N64 consistía en que, para manejarse cómodamente con el multijugador, se necesitaba un televisor enorme. Aun entonces, el juego se resentía de la baja resolución. Pero *Dr. Mario* te

**TECNOLOGÍA** **Lleva un temporizador que servirá –imaginamos– para pruebas contrarreloj.**

pone las cosas más fáciles, porque juegas con bloques estilo *Tetris*, y no con gráficos más complejos como los de *Bust-A-Move*.

El juego está siendo desarrollado por los novatos chicos de Newcom, de quienes sabemos muy pocas cosas salvo que, *tal vez*, se trate de uno de

los dos nuevos equipos de desarrollo encabezados por Nintendo América. Otra novedad nos la depara el coste: el precio de venta al público en los EE.UU. es de 29,95 \$ (aproximadamente 5.600 pesetas). Parece deberse –que nosotros sepamos– a los

mínimos recursos de desarrollo que ha empleado Newcom para convertir el antiguo código SNES a la era de los 64 bits. Este bajo precio es bueno y lógico, y tal vez apunte a una serie de reparaciones de clásicos mínima-

mente adaptados a los tiempos modernos. Aún no sabemos el precio que tendrá en nuestro país, pero nos apostaríamos la oreja derecha de nuestro dire a que no será mucho más elevado.

Otra peculiaridad del desarrollo es la inclusión de algunos personajes nuevos de Nintendo: la desternillante obesidad de Wario aparecerá al lado de algunos de sus nuevos compañeros. Ésa es toda la novedad que veremos en los gráficos, porque *Dr. Mario* tiene la intención de mantenerse en un estilo retro. Con todo, siempre gusta el retorno a una época más inocente, en la que un personaje amistoso se dedicaba a arrojar píldoras alegremente y los padres no enviaban cartas de protesta.

**CONTINUARÁ**

Seguiremos atentos el posible lanzamiento de este juego en nuestro país.

¡PROBAMOS EL ESPERADÍSIMO RPG DE H2O!

64 VISION DE FUTURO



# AIDYN CHRONIC THE FIRST MAGE brujos en las costas

## LA FICHA

<b>AIDYN CHRONICLES</b>	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
disponible <b>Sin determinar</b>	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

**E**nvuelto por la incertidumbre que rodea a su lanzamiento, ha llegado, por fin a la redacción, una copia de *Aidyn Chronicles...* y parece que se trata del RPG tradicional que todos esperábamos.

*Aidyn* confía a tus cuidados a un joven huérfano, muy temerario, llamado Alaron, que trata de desentrañar los misterios de la provincia de Gwernia y su entorno. Maldito y acosado por sueños monstruosos desde que tuviera un desagradable encuentro con unos duendes en el curso de una misión caritativa, Alaron tiene que reunir una cuadrilla de héroes y viajar por el mundo en búsqueda de una cura.

Comentemos las primeras impresiones.

Tenemos muy claro que, después de haber pasado muchas horas con *Aidyn*, apenas hemos arañado la superficie. No conocemos ningún otro videojuego que pueda competir en volumen con esta creación de H2O: se trata de un juego *mu*

elevado de las fortificaciones y contemplar Gwernia, comprendimos cuán grande es el mundo. Playas de arena, bosques escalofriantes y montañas gigantes se prolongan hasta los confines del horizonte... y los puedes explorar.

## DURABILIDAD

**Las posibilidades de personalización dan juego para muchísimo tiempo.**

extenso. Hemos pasado la mayor parte del día tan sólo con el castillo donde vive el héroe, merodeando por fortificaciones y bibliotecas, charlando con guardias y magos, mientras decidíamos a quién llevarnos a la misión. Y al trepar a lo más

Hemos hallado un gran número de sorpresas en esta versión casi completa de *Aidyn*. Así, por ejemplo, tomemos el elemento Noche y Día y los diversos efectos que produce en tu misión. No sólo afecta a la apariencia del entorno,



Las tortuosas estructuras del castillo nos han fascinado... aunque a veces se alargan mucho.

No puedes moverte sin el mapa.

La villa de Gwernia es pacífica.

Tardarás varias horas en explorar sólo el castillo.

Klaron! You're back!

El Príncipe no parece satisfecho de tu "escapada". Mejor que vayas pensando las excusas...

Al dormir y soñar, ves visiones. Y tienes que saber interpretarlas.

Gracias a Dios, una brújula.

Casi en casa. Qué maravilloso paisaje.

Es guapa, ¿verdad? Pero no se la presentes a tus padres.

# LES

sino también a los personajes mismos. Cada uno de los personajes tiene uno o dos "aspectos" –Lunar y Solar– y su comportamiento y actuación se ven influidos por el día y la noche.

Este ejemplo de complicación es muy ilustrativo del funcionamiento de *Aidyn Chronicles* y se refleja en la gran cantidad de pantallas de menú y texto que aparecen al pulsar Start. Si te gusta entretenerse con estadísticas, atributos y equipamiento, no quedarás decepcionado. Puedes personalizar todos los niveles de los personajes mediante la distribución de puntos de experiencia de combate entre sus diversas habilidades. La diversidad de poderes físicos y mágicos a los que puedes acceder es asombrosa.

Si dejamos aparte los defectos que siempre suelen aparecer en las versiones incompletas del código, como los bordes recortados y el modelado de personajes poco refinado, *Aidyn* ha causado en nosotros una gran impresión. El argu-

mento cautiva, los combates plantean retos serios y no faltan características nuevas e innovadoras que mantienen en todo momento la frescura y el interés. Sería una auténtica lástima que ningún distribuidor se decidiese por publicar este gran título en nuestro país. Nosotros seguimos a la espera de recibir una copia final, momento en el cual os confirmaremos si nuestras enormes expectativas se ven cumplidas.

**CONTINUARÁ** El próximo mes seguiremos hablando de *Aidyn*...



## ANUNCIANDO LA GBA

En Europa todavía no hemos podido ver la campaña publicitaria de la GBA, pero en Japón ya llevan tiempo bombardeando con ella. De los cuatro títulos de Nintendo que han acompañado al lanzamiento de la consola, tres de ellos han contado con su propio anuncio en televisión (tan sólo *Napoleon* se ha quedado atrás). Los anuncios están dirigidos a los más jóvenes de la casa, si exceptuamos *F-Zero: Maximum Velocity*, en el que aparece un adolescente un pelín histérico. En

la campaña, Nintendo hace hincapié en la posibilidad de jugar a cuatro bandas con un solo cartucho, factor que puede resultar decisivo en el volumen de ventas.

◀ ¿Te gusta, verdad? Imagina que pudieras tenerla ahora mismo entre tus manos...



# INVESTIGACIÓN ESPECIAL

# GAME BOY

**Aviso importante: el mundo de las consolas portátiles va a tambalearse muy pronto.**



La Game Boy Advance va a revolucionar el concepto de videoconsola. Así de sencillo y contundente. Aparte de ser lo más avanzado (con diferencia) que se ha visto jamás en el apartado de las portátiles, servirá de mando opcional para la Gamecube. Las posibilidades creativas, pues, de esta maravilla son prácticamente inimaginables.

Sin embargo, hasta que se produzca el lanzamiento de su compañera en forma de cubo de próxima generación, la GBA te ofrecerá entretenimiento con la calidad de la SNES en una máquina que cabe en la palma de una mano. Podrás jugar en el autobús, en la calle, en el metro, tumbado en la cama... Prepárate para disfrutar.

# ¡YA LLEGAN!

Los mejores juegos que se preparan para GBA.

## KONAMI

Los gigantes japoneses del embudoamiento sorprenden al mundo con una nueva entrega de la simpática saga de plataformas Castlevania.



△ *Castlevania, la fuente de inspiración de ISS. Eso sí, el califato.*

También piensan abocar con el RPG futbolero, J-League Football, basado en ISS 2000, y con un juego de golf de primera línea, Golf Master.

△ *Golf Master es un juego muy completo.*

## NAMCO

Justo antes del cierre de la revista nos enteramos de que Namco, universalmente conocido por la famosa saga de carreras Ridge Racer, irán a anunciar que trabajan con una nueva versión de su tradicional plataforma Koyuki para la GBA. Su aspecto es maravilloso y seguro que le pondrá las cosas muy difíciles a Rayman GBA.



△ *Exceles de video es bonito, pero espectacular.*

△ *Exceles de video es bonito, pero espectacular.*



## PANTALLA GENERAL

La controversia se cobró con la GBA cuando se anunció que no incorporaría una luz tras la pantalla, pero al menos podemos afirmar que la imagen será muy buena. Los servidores de Nintendo de lo han acordado a ser así realmente para mostrar una pantalla de cristal líquido de 240x160 píxeles en 32 bits y 61/2 mm en la parte frontal de la máquina con un tamaño de la resolución de 480x320 que muestra los 240x160 píxeles. Algunos juegos tienen mejor pantalla que otros visto en la SNES o incluso en la PlayStation, ya que el primer juego en tener de pantalla en pantalla tenía 17.000 colores.



## HUDSON

Ya tienen preparada la nueva entrega de Bomberman Story, y solo por eso ya deberíamos estarles eternamente agradecidos. Gracias a su capacidad para cuatro jugadores, quizá suponga el regreso a las formas clásicas que tanta falta le estaba haciendo.

## NINTENDO

Si pasas de página verás muchas más novedades, pero aquí deberás conformarte con un pequeño resumen. Tactics Ogre atacará por el flanco de los simuladores bélicos con bites de RPG, mientras que Magical Vacation inaugura un nuevo tipo de género: el RPG de acción cooperativa tipo "comunicación". Fire Emblem: Match of the Dark es un rebite del clásico juego de rol Secret of Mana, y Napoleon es un juego de estrategia a tiempo real basado en un conflicto bélico revolucionario. Pero, sin duda, el premio al juego más emocionante de la muestra es para Mario Kart Advance, del que muchos han llegado a decir que es incluso mejor que la versión para N64.



△ *Estrategia a tiempo real en tan sólo 32 gloriosos bits.*

# ADVANCE



△ *Earthworm Jim funcionará a la perfección con unos cuantos retoques.*

△ *¿Quién dijo que los días gloriosos de Yoshi ya habían pasado? Nos gustaría saber para qué van a servir los botones laterales.*



## CLÁSICOS DE SNES

Para regocijo de muchos, la GBA ofrecerá la oportunidad de jugar con viejos clásicos de la época de la SNES. El director de planificación de Nintendo, Satoru Iwata, confirmó hace poco que Yoshi's Story, Yoshi's Island, Super Mario Bros 3 y Super Mario World 3 entran en sus planes más inmediatos, y Capcom ha anunciado que Final Fight, Breath of Fire y Street Fighter II (véase pág. 20), también engrosarán la lista. Y, por supuesto, tenemos en clásico Metroid, aunque, de momento, no se nos ocurre ni imaginarnos lo mucho que íbamos a babear si se pudiera enlazar con la más que posible versión de dicho juego para Gamecube.



△ *Heart of Darkness, otro clásico inmortal que vivirá una segunda juventud.*



GO! GO!



Lo cierto es que los cartuchos de la GB quedan fatal.

Si pulsas L o R podrás ensanchar o estrechar la pantalla de la GBC a tu antojo. No está nada mal.

## COMPATIBLE CON GB

Uno de los puntos a favor de la Advance es que ofrece la oportunidad de utilizar tanto juegos nuevos como títulos para la Game Boy tradicional. Vale que los cartuchos sobresalen de forma muy poco estética, pero a cambio podrás jugar con tus títulos favoritos en el formato de pantalla de la GBA. Bastará con pulsar L para que el juego se estire hacia los laterales hasta encajar a la perfección en la nueva pantalla. Lo malo es que también han anunciado que algunos títulos no funcionarán (véase pág. 20).



## F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



Tecnológicamente hablando, esto es lo más parecido al mejor juego original para SNES que vas a encontrar y, además, emplea el Modo 7, una técnica de gráficos en dos dimensiones diseñada para lograr un efecto 3D. F-Zero: Maximum Velocity sigue reclamando a un estándar desde su lanzamiento, y combina una conducción excelente con una velocidad en vértigo, al bien en esta ocasión puedes invitar a tres colegas con un solo cartucho. En sí, si cada amigo dispone de su propio cartucho, podrás competir en más circuitos. A pesar de ambientarse 35 años después del F-Zero para SNES, el juego sigue la tradición de su antecesor: diseñar recoger la vida, rozarse en tribulaciones de roca y salir cuando tengas, o bien parar en las rocas de potencia para recargar energía. ¡Una pasada!



### ¡VELOCIDAD!

Lo único que no se aprecia en estas capturas es la increíble velocidad que despliega esta maravilla. La velocidad siempre ha sido la punta del iceberg de F-Zero, pero es que en esta ocasión es el no va más. Es la entrega más veloz hasta la fecha, un juego de carreras que fascinará incluso a los más puristas aficionados al género. En la redacción ya somos adictos irremisibles.



## MARIO ADVANCE

Los chicos de Nintendo han decidido renovar el clásico del Super Mario Bros. J de la NES para, a partir de unos brillantes retoques, revivirlo en la nueva era de las consolas. Basado en el juego original que salió al mercado en Japan, Doki Doki Panic, Mario Advance es un juego de plataformas en dos dimensiones vertical con unos pocos que ofrece cuatro personajes, cada uno con sus propias habilidades: capacidad de recoger cosas del suelo para transformarse a los adversarios. The thing is que, en realidad, el juego se parece más a la versión actualizada de dicho título que se incluyó en el Super Mario All-Stars. Se incluyen muchas más novedades, como enemigos desconocidos o trébuches de tamaño gigantesco, por lo que incluso los más veteranos disfrutarán con esta joyita maravillosa. Un auténtico buque insignia para la nueva consola.



### ¿QUIÉN?

Lo mejor de Doki Doki Panic es que podías cambiar entre cuatro personajes. En Mario Advance puedes utilizar un Mario todoterreno, un Luigi con doble salto, una Peach capaz de flotar en el aire o al inefable Toad cabeza de champiñón. Es más, puedes organizar una frenética competición con tres amigos más.

## MARIO ADVANCE: NIVEL 1

No te pierdas los primeros minutos de uno de los juegos más esperados para Game Boy Advance. El 22 de junio serás tú quien lo juegue...



El nivel se inicia cuando Mario cae por una serie de plataformas de nubes, recién estrenadas en la GBA.

Éstos son los enemigos principales del Nivel 1-1. A por ellos.



Recoge la hortaliza más grande que veas por el suelo y lánzala a la cabeza.

Puedes transportar los vegetales durante un buen rato. Así aprenderán esos cabezones.



Los bloques POW darán un buen susto a todos los enemigos que vayan por el suelo.

Si cruzas una puerta irás al subsuelo. No te dejes ese champiñón, que contiene una vida extra.





## CHUCHU ROCKET!

Este título, original para Dreamcast, es el primer juego de Sega para una consola "real", una historia frenética donde la hay. Se trata de llevar a tus pequeños ChuChu (una especie de salamandras) hasta el interior del cohete. Los ChuChu van en línea recta hasta que se la pegan con una pata, o bien hasta que chocan contra las flechas direccionales que el jugador coloca en el lugar adecuado. Sin embargo, hay gatos por doquier buscando zampar a los ChuChu, tanto a los que juegas por el escenario como los que han entrado en el cohete. El desarrollo del juego ha corrido a cargo de un maestro de Sonic, y queda además con más de 2.500 niveles diseñados por los propios jugadores de Dreamcast. Y al ritmo es que ofrece modos a elección para todos los gustos, un creador de niveles y diversión a mansalva para mantener enganchados a los marabos incluso a los más resistentes enemigos de los videojuegos.



### ¡MULTI!

La diversión de verdad empieza cuando enlazas cuatro GBA a la vez para echar una partidita. Puedes meterte en el pellejo de los honorables y tontorrones ratones, o bien intentar poner patas arriba los planes de los demás. ChuChu se convirtió en uno de los bastiones de la DC y los usuarios de Game Boy Advance deberíamos estar encantados con la conversión.



### ¿DE QUÉ VA?

Lo típico en un juego de plataformas. Mr Dark ha raptado a los Toons, encargados de dotar de energía al planeta. Rayman es el encargado de liberarlos, para lo que deberá hacer gala de sus dotes acrobáticos en los más variados universos. ¿A que no lo hubieras imaginado nunca?



## RAYMAN ADVANCE



El legendario juego de plataformas de Uta Sugi ha protagonizado algunas de las mejores aventuras consolas de la N64, hasta la fecha. Desde sus orígenes en el ya lejano MSX, llegó a través de su serie para Game Boy Color, PlayStation y Saturn, y ha hecho un nombre en el primer grado a lo colombo y surrealista de su apuesta por plataformas. En el curioso perfil del juego de Rayman radica gran parte de su atractivo, ya que puede lanzar sus propias bolas azules a sus otros planetas, agarrarse a los arcos que pendan del cielo y muchas cosas más. La versión para GBA, además, con un modo para dos jugadores de trapasar la bandera y más de 60 niveles. Si la nueva entrega es tan divertida como la de N64, estaremos a la espera de ver a Rayman en pantalla.

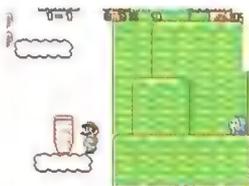


### CUATRO JUGADORES

Una sonrisa placentera se dibuja en nuestros labios cada vez que pensamos en el potencial de la GBA cuando se enlacen cuatro consolas a la vez. Mediante un cable especial con cuatro terminales, los jugadores podrán competir o cooperar a placer, pero lo mejor de todo es que, en muchos casos, tan sólo hará falta un cartucho. De momento, contaremos seguro con Mario Advance, F-Zero: Maximum Velocity, Kuru Kuru Kururin, ChuChu Rocket!, Golden Sun...



Esos jarrones de colores son una novedad de la versión para GBA.



Si te metes dentro, encontrarás un fascinante y multicolor universo de diversión.



Birdo te espera al final de cada nivel. Con un buen porrazo acabarás con él en un santiamén.



**ALIMENTACIÓN**

La Game Boy Advance sigue funcionando con dos pilas AA normales, pero la mejor de todo es que la vida útil de las baterías pasa de las diez horas de la GBC a las entre 15 y 20 horas de la nueva máquina. Eso a pesar de la mayor energía que necesita la pantalla y la calidad del altavoz. Como era de esperar, Nintendo venderá también un cargador de baterías y un adaptador para la corriente a un precio más que aceptable. ¡Genial!



**KURU KURU KURURIN**



Por su parte, destrozados ha sido el encargado de abanderar a la GBA durante mucho tiempo, y no nos extraña la más mínima. El personaje es una carta mágica que no para de girar y que tiene que superar niveles repletos de obstáculos hasta dar con la salida. Si

trapas con los bordes demasiadas veces se acaba la partida. No pienses que es tarea fácil, ya que todo tipo de pistones, muelles, cables y engranajes rodantes se encargan de hacerle la vida imposible. Lo hemos probado y, al principio, cuesta bastante pillarle el tranquillo, pero demuestra una inventiva tal que al final todo el mundo acaba enganchándose. Además, pueden conectarse hasta cuatro amigos para superar los niveles en el menor tiempo posible.



**TIRA LAS CARTAS**



Elige una carta, la que tú quieras. Al igual que los magos, Nintendo ha dado a conocer algunos detalles de un sensacional escáner de Trading Cards que puede conectarse por la parte superior de la GBA. Una vez conectado, podrás introducir una de las cartas oficiales de Pokémon y el pequeño ingenio traspasará todo tipo de información a la consola, como sonidos, el estado de evolución y de energía de tu monstruo y cosas por el estilo. No está nada mal.

Este pequeño artilugio sacará el máximo provecho de las Trading Cards de Nintendo.



**WAI WAI RACING**

Desde el principio, Wai Wai ha hecho frente a las acometidas de Mario Kart Advance con gran dignidad. Los expertos no creen que el fenómeno juego de carreras de Konami sea capaz de borrar de la pequeña pantalla de la GBA al inevitable fontanero pero, al menos, servirá de alternativa a los que ya están hartos de competir con unos personajes con cabeza de champiñón. Sin embargo, no meas que los protagonistas de Konami van a ser unos desastrosos, ya que seguramente no encontraremos a Geonnis, a algún que otro jugador de fútbol de Akkusu Power! Pro Baseball y al personaje de puzo del sivo tío Paradox. Tranquilos, que en cuanto le echemos el puñete a una copia definitiva de Wai Wai, les ofreceremos un análisis exclusivo.



**P**or fin. Ya está aquí. En Japón pocos son los que no disfrutan ya de la innovación más apabullante que ha sacudido el mundo del entretenimiento portátil desde que a alguien se le ocurrió dibujar espadas, copas y cosas por el estilo acompañadas de unos números en unas tarjetas rectangulares. Hace ya muchos años que Nintendo revolucionó la

escena consolera con su máquina portátil y, ahora, ha vuelto a dar en el clavo con todas las de la ley. Dave Perry, de Shiny Entertainment, metió la pata hasta el fondo hace unos

avances tecnológicos y de jugabilidad, y que no se trata en absoluto de un punto y aparte en el apartado de las consolas de nueva generación. ¡Será bocazas! Si quieres convencerte de que la diversión

**TECNOLOGÍA**

**Lo más probable es que no haya diferencias entre la GBA de Europa, Japón y EE.UU.**

días con unas declaraciones francamente desafortunadas en las que aseguraba que la Game Boy Advance tan sólo supone un "pasito adelante" por lo que se refiere a

del futuro tiene botones laterales y estará a la venta en tres colores a cuál más molón, lo único que tienes que hacer es echar un vistazo a estas páginas.



# GOLDEN SUN

Un RPG de armas tomar con un estilo muy japonés.



Camelot, empresa responsable de Mario Tennis y Mario Golf, además de la saga de juegos de rol de Shining Force, allá por los años de Sega Mega Drive, trabajan a destajo en Golden Sun, un auténtico festival de colores, sonido y gráficos de primera. Parece ser que el juego supondrá un avance en el carácter cooperativo de un RPG gracias al cable enlace, aunque todavía no hay nada seguro. El enfoque aéreo se combina con un enfoque lateral en las escenas de combates. La historia es típica y tónica: cuatro adolescentes tienen que salvar el mundo de un desastre merced a sus coloridos ataques mágicos. También se rumorea que existirá la posibilidad de enlace con Gamecube...



# GAME BOY WARS ADVANCE



Intelligent Systems continúa con su exitosa saga de juegos de guerra al más puro estilo Nintendo con un simulador multijugador de batallas que tiene una pinta estupenda. Lo malo es que lo más probable es que por estas tierras no veamos jamás Game Boy Wars Advance servirá para que cuatro jugadores (con un solo cartucho) puedan utilizar tanques, cañones, aviones, helicópteros y artillería pesada para enzarzarse en sangrientas batallas. La jugabilidad es envolvente a más no poder y la acción, frenética en todo momento. Y todo ello con la típica apuesta por el formato de dibujos animados.



Game Boy Wars resultará incomprendible para gran mayoría de los europeos, pero tampoco estaría de más que lo editasen aquí.

Para mucha gente (auténticos sabios todos ellos), la auténtica importancia de la Game Boy Advance estriba en la posibilidad de enlazarla con la Gamecube. Todo apunta a que se tratará de algo más que de dos máquinas producidas por la misma empresa, por lo que quizá el éxito de la primera vaya inevitablemente unido al de la segunda. ¡Y eso suena genial! Ni que decir tiene que las innovaciones no se acaban aquí. Se ha confirmado, por fin (acompaña lo que sigue de música celestial), que para la mayoría de juegos multijugador tan sólo hará falta utilizar un cartucho. ¿Podías imaginar noticia mejor?

Y ya puedes ir descorchando el cava, porque lo más probable es que no haya diferencia alguna entre las GBA de Europa, Japón y los Estados Unidos, de modo que podrás comprar los títulos de importación que más te gusten y conectarlos directamente a tu máquina. Así de fácil. ¡Alucinante!

Estamos seguros que la Game Boy Advance será lo mejor que se ha inventado desde el reparto de pizzas a domicilio. ¡Y junio está a la vuelta de la esquina!



# CAPCOM DISPUESTA A DAR EL GOLPE



**A**tención, fans de las recreativas de antaño! Capcom ha estado últimamente muy volcada con la Game Boy Advance, como demuestra el hecho de que la compañía haya anunciado el inminente lanzamiento de dos de sus títulos más famosos en versión de bolsillo.

Se trata de *Final Fight* y *Super Street Fighter II Advance*, ambos en su última fase de desarrollo y con un aspecto tan fabuloso como hace diez años. *Super Street Fighter II* fue el último título de la serie que apareció en SNES e introdujo una nueva barra de energía, el "super meter", en la parte inferior de la pantalla, así como cuatro nuevos personajes (Fei-Long, Cammy, Dee-Jay y T Hawk). La versión para GBA está llamada a ser la mejor

muestra de la serie de Capcom hasta la fecha y contará con gráficos mejorados y mayor velocidad de frames que su homóloga de los noventa manteniendo, a la vez, la simple pero profunda jugabilidad. Por otro lado, se ha eliminado el sistema de configuración basado en seis botones, aunque esto no afecta mucho al juego.

Sin embargo, si esto no se satisface, quizá lo haga la conversión de uno de los mejores beat 'em up con scroll lateral de todos los tiempos. *Final Fight* te pone en la piel de Guy, un discípulo de Bushin, del musculoso Hagar o del duro de Cody en una misión en la que tu objetivo es recorrer las calles de la ciudad y acabar con hordas de malvados delincuentes usando como armas tus puños y cualquier objeto que encuentres tirado en las aceras y puedas recoger. Por fortuna, Capcom ha corregido los errores que cometió en su día a la hora de realizar la versión para SNES y el cartucho de bolsillo contará con todos los personajes, así como con la fundamental opción para dos jugadores mediante el cable de enlace.

Si te faltaban motivos para hacerte con una Game Boy Advance, aquí

tienes dos que consideramos de tanto peso como para borrar de tu mente cualquier duda. Pero aún hay más, porque Capcom ha rescatado aún otro clásico de antaño. De esta forma, la compañía está sometiendo a un lavado de cara que incluye mejores gráficos, nuevos minijuegos y la posibilidad de intercambiar ítems con tus colegas via cable de enlace, a *Breath of Fire*, una de las mejores series de rol disponibles para SNES.

No hace falta decir que Capcom está demostrando que apoya y mucho a la nueva consola de Nintendo. Con un poco de suerte, en breve podremos ver una versión de *Resident Evil* (sí, aquella que nos prometieron hace tanto...) en Game Boy Advance.



## ¿ALGÚN PROBLEMA?

**E**ste mes nos han regalado algunas noticias un tanto desalentadoras directamente desde Japón. Aparentemente, Nintendo está teniendo algunos problemas con una serie de juegos para GBA, los cuales parecen no acabar de funcionar correctamente en el nuevo hardware. Por fortuna, el número de títulos que sufren este inconveniente es una mínima comparación con el enorme catálogo de cartuchos disponibles. Además, en la mayoría de los casos, los problemas sólo afectan al software, sin tener ya nada que ver con la jugabilidad. Por otro lado, parece ser

que los "cartuchos problemáticos" son, fundamentalmente, juegos que exclusivamente venían a la luz en japonés. Así que, si eres de procedencia por fuera, con los Nintendo ha asegurado que cuando la GBA llegue a Europa, cualquier posible problema será del todo resuelto. En cualquier caso (más vale prevenir), aquí tienes el listado de dichos juegos: Card Captor Sakura, Devil de Go, Devil de Go 2, Drinky's Tazari, Doraemon - Study Fighter 99 Games, Game of Go

Number Paradise 2, Number Paradise 3, Koro Koro Koby, Sakura Taisen GS, Shoujo Toubi no Atarashi, Fushigi no Yumeiro, Memorial, Pocket Sports, World Soccer GB2





# La nueva generación Pokémon

**B**uenas noticias para los pokéfans. Nintendo ha mostrado siempre un alto interés en expandir la licencia Pokémon a sus consolas de nueva generación y, ahora que la GBA ya ha visto la luz en Japón, ha confirmado que está trabajando en un nuevo título de bolsillo.



El escáner para GBA hará de Trading Card una experiencia totalmente nueva.

El anuncio de dicha entrega estuvo acompañado de la presentación de tres Pokémon inéditos (Luri Luri, Hoeruko y Kakureon) que harán su aparición en esta nueva aventura junto con un flamante entrenador. De entre todos los nuevos Pokémon, el que más expectación causó fue Luri Luri, debido a su parecido con Marill, el Pokémon 183 disponible en las versiones Oro/Plata. De todas formas, nos quedamos con las ganas de saber si éste era una forma evolucionada del Pokémon que ya conocíamos.



Por desgracia, este anticipo es sólo un espejismo y tendremos que esperar hasta la quinta entrega de las aventuras cinematográficas de los Pokémon, que se estrenará en Japón en verano, para saber más. Además de este fabuloso avance, Nintendo aprovechó también la ocasión para presentar el Game Boy Advance Card Scanner, el cual se inserta en la ranura trasera de la GBA y permite escanear Pokémon Trading Cards para intercambiarlas, así como para desbloquear ciertos secretos en algunos juegos. De momento, es todo lo que hemos podido descubrir, pero no temas, que en cuanto tengamos alguna novedad sobre los juegos Pokémon para GBA, te la haremos saber de inmediato.



**Luri Luri**  
¿Es esta la evolución del pequeño Marill? Nosotros estamos perfectamente seguros de ello.



**Entrenador**  
Esta chica está llamada a ser la nueva heroína de las aventuras Pokémon en GBA.



**Hoeruko**  
Este Pokémon parece una ballena. Nos encanta su aspecto!



**Kakureon**  
¿Un camaleón? ¿Estaremos ante un nuevo tipo de Pokémon Aipi?!

# ¿TE DA MIEDO LA OSCURIDAD?

**E**stamos ansiosos por tener en nuestras manos la copia final de Alone in the Dark y, suponemos que, después de ver estas capturas para Game Boy Color (sí, sí, olvídete



La ambientación es la mejor que hemos visto en un cartucho para GBC.

por un momento de la Advance), tú también lo estarás. Edward Carnby regresa dispuesto a hacémoslo pasar mal en la nueva entrega de la serie que creó el género de "terror y supervivencia".

Una vez más, el argumento te pone en la piel de Edward para que resuelvas un nuevo



Los fondos son de una calidad extrema.

misterio. En esta ocasión, la trama trata sobre el asesinato de uno de tus amigos y tu misión es descubrir quién y por qué acabaron con su vida. Prepárate para una aventura repleta de puzzles, secretos y combates con zombis, los cuales lucen de una forma tan asombrosa que no pararás de pellizcarte para asegurarte de que es un juego de GBC.

Los fabulosos fondos pre-renderizados, realizados usando 2.000 colores, se salen prácticamente de la pantalla y, además, están animados: árboles que se balancean con el viento, murciélagos que cruzan la pantalla o antorchas que iluminan las mansiones colaboran de forma sustancial en la atmósfera del juego. Y no creas que se ha invertido menos en el aspecto de los



El juego ofrece registros de puzzles al estilo RE.

personajes, perfectamente acoplados a los entornos.

Si creías que la GBC se había construido para jugar a plataformas y poco más, con Alone in the Dark descubrirás que el mundo adulto también tiene un hueco en el bolsillo.



Puntuación cinco estrellas

Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.



Merece la pena, es un título excelente.



Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.



Malo. Seguramente, no vale la pena molestarlo en comprarlo.



Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.



# Pokémon

**Y** dijeron que esto sería algo pasajero. "Al final, acabarán por aburrirse", afirmaron los profetas. "Esta tontería del Pokémon desaparecerá como pasa con todo."

Bien, han pasado casi dos años desde que las primeras obras maestras de Pokémon monocolor llegaron a Europa y la popularidad del juego sigue siendo tan grande hoy como entonces. En nuestro continente se venden cada semana 250.000 copias de *Pokémon Rojo, Azul y Amarillo*.

Pero a aquellos que todavía son escépticos con respecto al fenómeno les recordamos que Pokémon se mantiene en la posición de ser considerado el efecto más importante de la historia de los videojuegos. Esto se ha visto reforzado con la edición simultánea de dos juegos, los cuales, en sólo seis semanas, han vendido 4 millones de copias en Estados Unidos, lo que les convierte en los cartuchos más buscados en la historia de los juegos para consola.

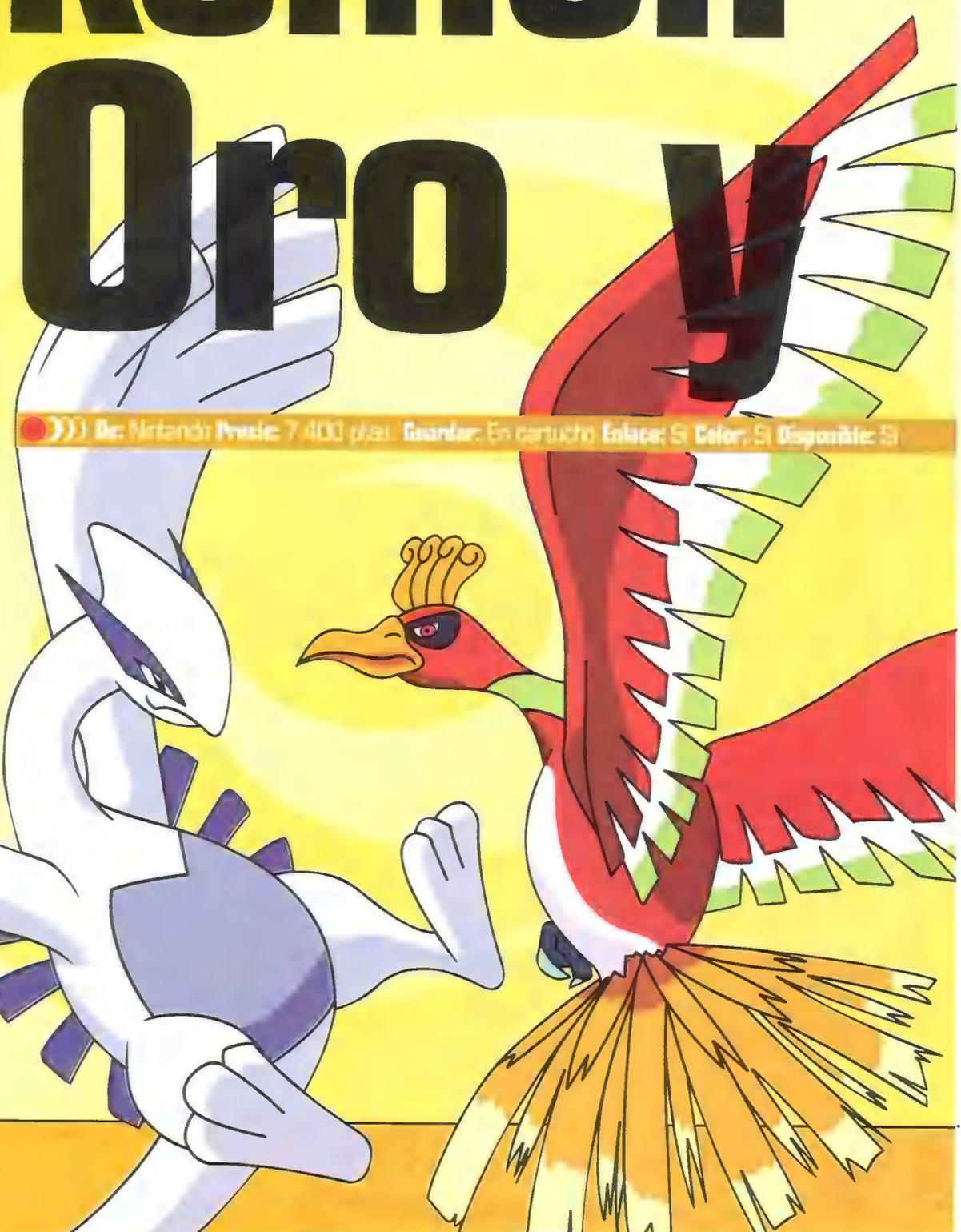
¿Fenómeno efímero? Creemos que no, la verdad. Finalmente, *Pokémon Oro y Plata* han aterrizado en Europa, completamente en castellano, permitiéndote así que te familiarices con algunas de las nuevas estrellas del cotarro, como Pichu, Marill, Togepi, Wooper y otras 95 caras nuevas y simpáticas.

Además, no se debe olvidar al superextraño nuevo Pokémon, que sólo será posible descargar en eventos especiales. Sigue leyendo para enterarte de cuál es nuestra opinión

# Oro y Plata

De: Nintendo Precio: 7.400 pzas. Guardar: En cartucho Edición: S Color: Si Disponible: Si

sobre el último desembarco Pokémon y descubre si realmente *Oro* y *Plata* merecen toda la atención que están recibiendo...





You're a POKÉMON trainer, right?



I fought hard but I'm too weak.

# Plata



## DESAPARECIDOS EN COMBATE

Como siempre sucede con los juegos Pokémon, hay unos cuantos monstruos que han sido obviados en una u otra de las dos versiones. En el caso de *Oro* y *Plata*, no obstante, hay algunos que no aparecen en ninguno de los dos. Así, hay un total de 19 Pokémon que no están presentes aquí. Entre ellos, los tres iniciales de *Rojo* y *Azul*, así como sus evoluciones, el Pokémon fósil Kabuto, Kabutops, Omanyte y Omastar, los tres legendarios pájaros y Mewtwo. Si quieres utilizar estos Pokémon en *O/P* deberás descargarlos de las versiones previas o, en el caso de Mew y Celebi, conseguirlos en eventos especiales.



## NUEVO ORDEN MUNDIAL

Oro y Plata ofrecen todo un nuevo mundo que explorar y 100 nuevos Pokémon que atrapar. Ahí va una guía práctica de lo más destacado de Johto...

### HOGAR, DULCE HOGAR

Donde se inicia la aventura, además de tu primera experiencia con Pokémon a todo color. Te encontrarás volviendo atrás para pedirle dinero a tu mamá, ya que ella es quien guarda la pasta. Además, descubrirás información nueva a través de Elm, tu nuevo profesor Pokémon.



Una vez más, puedes elegir entre los Pokémon agua, fuego y planta.

### PERROS CON PEDIGRÍ

Uno de los mayores misterios en Oro y Plata es el que rodea a estos tres perros, quienes, una vez liberados por ti, vagarán por la isla y aparecerán huyendo en algunos momentos.



Difíciles de encontrar y casi imposibles de atrapar. ¡Sí!

Atrapar a Suicune es una verdadera pesadilla.



### NUEVOS MUNDOS

Hay una gran variedad de localizaciones a lo largo del juego. Vale la pena explorarlo todo, aunque, eso sí, en días diferentes. El reloj interno de Oro y Plata hace que sólo puedas intercambiar Pokémon extraños o entrar en competiciones sólo en algunos momentos.



El parque es un lugar genial para pelear y conseguir trucos y consejos.

### RUINAS MISTERIOSAS

Al poco de iniciar tu aventura te encontrarás en una ruinas antiguas en las que habita Unown, un Pokémon raro y misterioso. Nadie conoce exactamente sus orígenes, así que atraparlos sería un gran honor para cualquier entrenador.



Pronto estarás luchando con Unown.



### LA GRAN CIUDAD

Algunas de las ciudades tienen un tamaño considerable. Si creías que Azulona y Fucsia en Rojo y Azul eran enormes, espera ver algunas de las que hay Johto. Te puedes pasar siglos simplemente hablando y explorando.



Grandes áreas y largas horas de exploración.

### SALVADOR DE SLOWPOKE



Estaba cantado que iba a pasar, ¿no? El Team Rocket ha vuelto. La primera vez que te los encuentres descubrirás que han aterrizado a un pequeño pueblo metiendo todos sus amados Slowpoke en un pozo. Baja allí y sálvalos.

El Team Rocket vuelve a la carga, esta vez cortándole la cola a los Slowpoke.

### POKÉGRIFE

Acércate a uno de los gimnasios y descubrirás que la jefa ha desaparecido. Ha salido a cuidar de un Pokémon enfermo, así que deberás encontrar alguna medicina antes de que ella decida pelear contigo. Hay un montón de diversiones como ésta que te mantendrán distraído.



Cura a este Pokémon y conseguirás la quinta medalla.

### CAVERNÍCOLAS

A través de toda la isla se encuentran cavernas que explorar, agujeros profundos y oscuros en los que es fácil perderse. En todos ellos hay Pokémon raros que atrapar, grupos de entrenadores experimentados que combatir y rutas hacia áreas secretas.



Puede ser difícil orientarse en estas cavernas.



En los entornos nocturnos puedes encontrar objetos como el reloj, que te ayuda a dormir más tarde.



## PIKA PRESENTA

De seguro recordarás el podómetro Pokémon Pikachu, una especie de mascota virtual en la que tenías que cuidar de un pequeño Pikachu. Pues bien, si el podómetro monocromo te gustó, te traemos buenas noticias, pues ya está disponible la opción a color. Además, puedes conectarlo con tu Game Boy Color mediante el puerto de infrarrojos y conseguir regalos misteriosos en Oro y Plata gracias a los watts que tengas almacenados.



## NOCHE DE CARGA



El reloj a tiempo real tiene una influencia decisiva sobre tus experiencias en el juego. No sólo en los eventos que suceden, sino también en el tipo de Pokémon que se puede atrapar. Algunos monstruos, como Hoothoot, son nocturnos y, claro, sólo se les puede atrapar de noche. Además, hay gente que acostumbra a irse a dormir más tarde que otros. Estos ofrecen objetos raros, e incluso Pokémon, si te los encuentras. También hay tiendas que sólo abren a ciertas horas y ciertos días, lo que significa que hasta cuando no estás jugando esperarás a que llegue el día en que te puedes gastar tu dinero.

Go! MEW!

Ayuda a este tipo y tendrás una recompensa.



It's too big, dark and scary for me...



Now, how can I thank you...

Algunos ciudadanos salen de noche y te dan objetos realmente útiles.



Mantente atento a los Pokémon nocturnos que se encuentran en los bosques. Muchos de ellos son ciertamente poderosos.

## ACCESORIOS

Una de las mejores novedades de Oro y Plata es la variedad de extraños objetos que ofrece.

### POKÉDEX

Nuevo y mejorado drásticamente, el flamante Dex tiene espacio para 251 Pokémon. Además de tener un aspecto mucho más atractivo que el anterior, éste te da muchísima más información sobre los Pokémon que posees.



### TELÉFONO

Un accesorio esencial para mantenerte en contacto con tu madre y con el profesor Elm, quienes te darán información valiosa. También te advertirá de la llegada de los huevos Pokémon.



### RADIO

Éste es fantástico. Puedes acceder a la lotería a través de tu número de identificación, escuchar canciones de Pokémon, cortesía de DJ Ben, y enterarte de todas las competiciones y eventos especiales que sucedan en la isla. No pierdas el dial.



### MOCHILA

Mucho más avanzada que la anterior, la nueva mochila tiene más bolsillos para ayudarte a guardar todas tus posesiones, desde MO hasta llaves, pasando por toda la gama de Pokéballs.



## PESTAÑA Y LOS PERDERÁS DE VISTA

A lo largo de *Oro* y *Plata* hallarás una colección de monstruos que son demoníacamente difíciles de encontrar y atrapar. Algunos de ellos, incluso, sólo aparecen una vez en todo el juego. Por ejemplo, Sudowoodo, un Pokémon molesto con forma de árbol que bloquea tu paso. Para hacer algo con él, necesitas un poco de agua. Entonces, empezará el combate. Si lo dejas inconsciente, habrás perdido tu única opción de atraparlo, así que recuerda guardar el juego antes del combate.



**RAIKOU**  
THUNDER  
No. 243 HT 6'03"  
WT 392.0lb  
The rain clouds it carries let it fire thunderbolts.



**TENTACOO**  
120?  
**LUGIA**  
used AEROBLAST!

**SUDOWOODO**  
IMITATION PLANT  
No. 185 HT 3'11"  
WT 84.0  
An imitation plant that appears to be a tree. It is closer to a rock than a plant.



**S**iempre es complicado para los desarrolladores mejorar de manera significativa cualquier título que ha recibido en su momento las mejores críticas, más si han jugado con él 48 millones de jugadores de todo el mundo. Afortunadamente, entre los desarrolladores de Pokémon Oro y Plata está Nintendo, quienes han roto todas las barreras para darte una experiencia que te volverá loco.



Would you take the POKÉMON EGG?

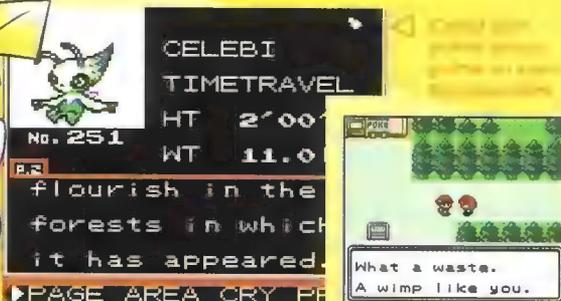
No se le aconseja aceptar. Aceptar, ¡pasa al Intermisión!



NAME/HIRO  
IDNo 08067  
MONEY ¥0  
BADGES



placer que produce el ver a tus monstruos crecer y aumentar sus fuerzas y habilidades es esta vez más compulsivo que nunca. Y esta vez hay incluso más monstruos que elegir, más ataques que aprender y practicar y un mundo que no sólo es dos veces mayor que el de *Rojo* y *Azul*, sino también mucho más atrayente. Cada pueblo y ciudad, cada ruta en tu aventura está llena de actividades, hay infinidad de gente con la que conversar, aventuras paralelas que emprender y muchos objetos que recoger. De hecho, gracias a *Pokémon Oro* y *Plata* y a su innovador sistema de reloj en tiempo real encontramos más tareas y objetos ocultos que nunca. Escuchando la radio y utilizando tu móvil te enteras de acontecimientos que suceden en momentos concretos, en ciertos días de la semana. Esto te llevará regularmente a volver a viejos escenarios, ya sea un miércoles para negociar con Pokémon raros o el



**CELEBI**  
TIMETRAVEL  
No. 251 HT 2'00"  
WT 11.0  
flourish in the forests in which it has appeared.





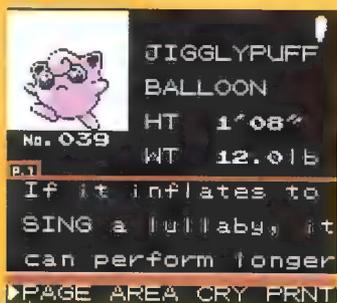
El primer gimnasio es ideal si has atrapado un Pokémon de Fuego al vuelo.



## LA GUERRA DE LOS SEXOS

Como ya seguramente sabrás, hay Pokémon macho y hembra, las cuales pueden ser llevadas a una incubadora para que produzcan huevos. Así es cómo se hace...

**1** Encuentra un macho y una hembra del mismo tipo.



**2** Visita a la pareja mayor, quienes conocen bien el método de reproducción.



**3** Deja a los Pokémon en sus manos sabias y espera que te llamen por teléfono.



**4** Vuelve a recoger los huevos. Espera la llegada del bebé.



sábado para participar en una competición. Siempre hay algo que te mantendrá ocupado, más allá de las batallas gimnásticas y la pokécaza. Todo esto ayuda a romper la acción y hace que Oro y Plata no sean para nada lineales pero, sobre todo, acaba con la monotonía que caracterizaba las constantes batallas de Rojo y Azul.

satisfactorio, con una curva de aprendizaje que, simplemente, no podría ser mejor. *Pokémon Oro y Plata* estarán en tu Game Boy durante muchos meses. De hecho, sólo los quitarás para insertar el Transfer Pak cuando aparezca en nuestro país la nueva edición de *Pokémon Stadium*. Lo único que queda por decir es que,

### DURABILIDAD



**Gracias al innovador sistema de reloj en**

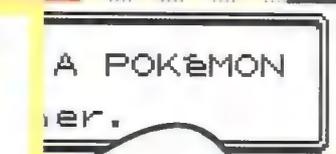
**tiempo real encontramos más tareas y objetos ocultos que nunca.**

No hace falta decir que estamos muy impresionados con Oro y Plata. Y es que lo poco malo que había en los juegos originales, Nintendo lo ha exterminado en éstos, dándole un aire fresco a la franquicia con el tipo de producto innovador que les ha hecho famosos. Nunca un juego de Game Boy ha alcanzado niveles tan altos de perfección (los únicos que se le acercan son Rojo, Azul y Amarillo). Muy accesible y rápidamente

si no tienes ya una copia, debes ir corriendo la tienda y hacerte con una. Incluso si hasta ahora has ignorado a la saga, debes tragarte el orgullo y darle una oportunidad, seguro que no te arrepientes. Estás ante un tour de force esencial en el campo del videojuego de bolsillo.



It's super-effective!



# Toy Story Racer

Des: Pixar Precio: \$ 490 pesetas Gambar: En cartucho Estaca: No Color: Sí Disponible: Sí



Tras el desastre que supuso *Disney's Magical Racing Tour* (M64/40, 1 estrella) la llegada a la redacción de un nuevo cartucho de carreras Disney no nos hizo saltar de alegría. Sin embargo, no tardamos mucho en darnos cuenta de que éste sí era un juego magnífico y "mágico".

No hagas caso a las capturas que acompañan a esta review, pues no le

hacen ninguna justicia a *Toy Story Racer*. Olvidate del poco atractivo de esos bloques de color, porque cuando les veas moverse, no podrás creer lo que ven tus ojos. Todo es tremendamente suave y llegas a creer que estás recorriendo la casa de Andy en completas 3D. Por supuesto que los gráficos no son en 3D -todas las pistas son películas grabadas que se aceleran y frenan con la velocidad de tu coche- pero sí parece 3D y esto ya es suficiente para hacernos sonreír.

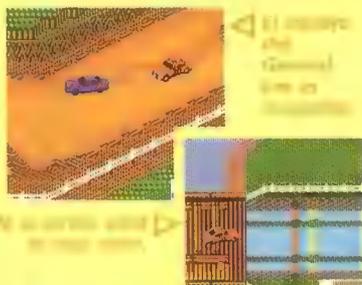


Afortunadamente, *Toy Story* no es un caso de excelentes gráficos y pésima jugabilidad. Éste es un juego de carreras muy competente, con muchas pistas brillantemente diseñadas entre las que escoger o desbloquear. Y, claro, también están tus personajes favoritos de *Toy Story* para correr como un poseso. La acción es enorme y crea adicción y hay un montón de retos para los jugadores más experimentados. En fin, que vale cada peseta que cuesta. Cosa fina.



# The Dukes of Hazzard

Des: Lha Soft Precio: \$ 995 pesetas Gambar: En cartucho Estaca: No Color: Sí Disponible: Sí



Si! Esto mola. Un juego con licencia de una antigua serie de televisión que, encima, es bastante bueno. A sus pies.

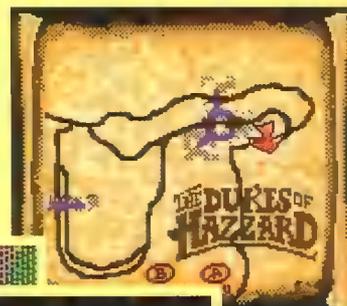
Esos locos Dukes se han colado en el mundo de los juegos de carreras y amenazan la supremacía de *TOCA* y *Driver* tomando prestado un poco de cada uno. El objetivo: ponerse en la piel de Bo y Luke Duke en su

carrera para salvar la granja familiar de las manos de las despiadadas autoridades.

Además de incluir elementos de otros juegos de carreras, *Dukes Of Hazzard* tiene también algunas secciones libres en las que conduces a través del campo, evitando los coches de policía, acabando con los ladrones y tratando de llegar a ciertas localizaciones en el tiempo fijado. Y esto es una verdadera maravilla. El manejo recuerda a la serie de televisión, ya que tu coche pasa por encima de granjas y pueblos, salta puentes y destroza pastos con los frenos, lo que es realmente divertido.

A todo esto añádele un guión divertido -aunque tal vez de manera no intencionada-, un montón de

extras que desbloquear y una curva de aprendizaje más que decente, y tendrás en *Dukes of Hazzard* un juego entretenido de principio a fin. Muy recomendable.



# Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.

28 **PERFECT DARK**  
¿A quién le cambia la piel?  
¿Qué pasa por la mente de los jugadores?  
¿Qué historia nos cuenta?

29 **F1 RACING CHAMPIONSHIP**  
¿Qué pasa por la mente de los jugadores?  
¿Qué historia nos cuenta?

30 **POKÉMON STADIUM**  
¿Qué pasa por la mente de los jugadores?  
¿Qué historia nos cuenta?

31 **PERFECT DARK**  
¿A quién le cambia la piel?  
¿Qué pasa por la mente de los jugadores?  
¿Qué historia nos cuenta?

32 **ZELDA MAJORA'S MASK**  
¿Mejor que Ocarina of Time?  
La respuesta en la página 29

33 **EL DE MONIO DE TASMANIA**  
¿Qué pasa por la mente de los jugadores?  
¿Qué historia nos cuenta?

34 **POKÉMON SNAP**  
¿Qué pasa por la mente de los jugadores?  
¿Qué historia nos cuenta?

35 **MARIO TENNIS**  
¿Qué pasa por la mente de los jugadores?  
¿Qué historia nos cuenta?

36 **EL EJERCITO DE LASTIMOS**  
¿Qué pasa por la mente de los jugadores?  
¿Qué historia nos cuenta?

37 **ZELDA 2**  
¿Mejor que Ocarina of Time?  
La respuesta en la página 29

38 **BANJO TOOIE**  
¿Qué pasa por la mente de los jugadores?  
¿Qué historia nos cuenta?

39 **BANJO TOOIE**  
¿Qué pasa por la mente de los jugadores?  
¿Qué historia nos cuenta?

22 Análisis de Shadowman, WWF Attitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetrís.  
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.  
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.  
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turb-Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Shockwave Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xenoblade Princess, WWE Smackdown, 40 Winks, WWF Wrestlemania.  
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armored, Road Rash 64, WCW Mayhem... Trucos y guía de Donkey Kong 64.  
27 Análisis de South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life... Trucos y guías de Donkey Kong 64, Jet Force Gemini y Smash Bros.  
28 Análisis de Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike. Libro especial con trucos para Pokémon Rojo y Azul.  
29 Análisis de Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan. Trucos y guías de Donkey Kong 64, South Park Rally y Resident Evil 2.  
30 Análisis de Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding. Guías de Ridge Racer 64 y ECW Hardcore Revolution y libro de retos.  
31 Análisis de Perfect Dark. Guías de Pokémon Stadium, Res Evil 64, Tony Hawk's Skateboarding y Operación Winback.  
32 Análisis de International Track & Field y Pokémon Amarillo. Guías de Pokémon Stadium, International Track & Field y Zelda Ocarina of Time.  
33 Análisis de Jaz Express, Top Gear Hyperbike, NBA In The Zone, Space Invaders. Libro especial con trucos para Perfect Dark.  
34 Análisis de Pokémon Snap, Perfect Dark GB y Turak 3 para N64 y Game Boy. Superguía especial de Perfect Dark y trucos de Pokémon Rojo/Azul.  
35 Análisis de ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000 y Duck Dodgers. Super repartaje especial de la Gamecube y trucos de Ridge Racer 64 y Perfect Dark.  
36 Análisis de Mario Tennis, San Francisco Rush 2049 y Hercules: The Legendary Journeys. Entrevista especial a Miyamoto y trucos de Pokémon Snap y Mario Party 2.  
37 Análisis de Legend of Zelda: Majora's Mask, WWF No Mercy, Donald Duck: Quack Attack, Tom & Jerry: Fist of Fury y Donkey Kong Country. Trucos de Turak 3 y Mario Tennis.  
38 Análisis de Mickey's Speedway USA, TWINE y Midway's Greatest Hits. Trucos de Rush 2049, Mario Party 2 y Mario Tennis.  
39 Reportaje especial de Banjo-Tooie y trucos de Zelda: Majora's Mask, Perfect Dark, The World is Not Enough, Mickey's Speedway USA, Mario Party 2 e ISS 2000.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío) Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: .....

Calle: .....

Población..... Código postal: .....

Provincia: .....

Teléfono: .....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

- 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11   
 12  13  14  15  16  17  18  19  20   
 21  22  23  24  25  26  27  28  29  30   
 31  32  33  34  35  36  37  38  39

Forma de pago

Contra Reembolso

Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos)

Nº                 /

(caducidad)

American Express (15 dígitos)

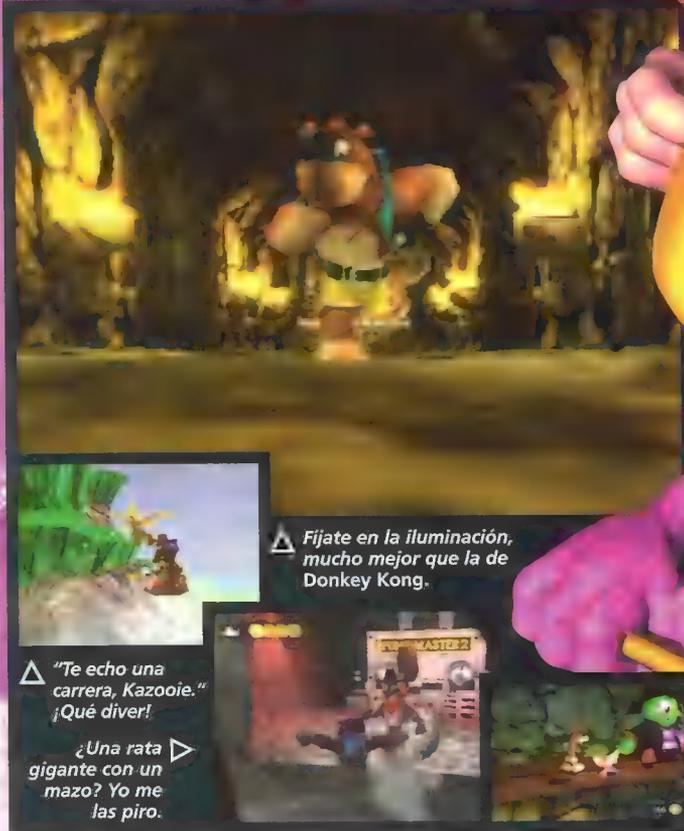
Nº                /

Nombre del titular: .....

Firma: .....



PRECEDENTES EN 64 En el número 39 dedicamos una colosal Investigación Especial a Banjo-Tooie.



△ "Te echo una carrera, Kazooie." ¡Qué diver!

¿Una rata gigante con un mazo? Yo me las piro.

△ Fíjate en la iluminación, mucho mejor que la de Donkey Kong.



# BANJO

● Cuando osos y pájaros hacen buenas migas...

LA FICHA	
<b>BANJO-TOOIE</b>	
DE:	Rare/Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✓
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✓
DISPONIBLE	
Sí	
12.990 pesetas	

U n juego de Rare constantemente aplazado? Bueno, eso no tiene nada de extraño. Lo sorprendente, sin embargo, es que *Banjo-Tooie* es el primer título de Rare en el que los sucesivos retrasos no han sido obra de las almas perfeccionistas que pululan por el estudio de codificación de Twycross, sino por obra y gracia del programa de lanzamientos de Nintendo Europa, cada vez más disparatado.

Pero finalmente, con una demora de cinco meses respecto a Estados Unidos, dos meses respecto a Australia y un mes respecto a Japón, ha llegado a Europa la continuación de uno de los mejores juegos para N64. Aunque, teniendo en cuenta que el cartucho está completamente traducido al castellano,

quizá se les pueda perdonar algo del tiempo perdido. *Banjo-Kazooie* fue el primer intento de Rare por desbancar a *Mario 64*, y casi lo consigue, ya que sus características (gráficos portentosos, sonido increíble y jugabilidad compleja) hicieron de este plataformas un juego excelente. La secuela —las últimas secuencias de *Banjo-Kazooie* insinuaban esa posibilidad— ha amenazado con destronar al rey de las plataformas *Mario* desde entonces, y más ahora que Rare tiene en su haber *Donkey Kong 64*.

¿Podrá la nueva entrega del híbrido oso-pájaro proporcionar algunos de los mejores momentos de la historia de tu N64? ¿Se alza Rare con el título de mejor plataformas por encima de Miyamoto? Averígualo en las siguientes páginas.



△ Las referencias a otros juegos de Rare son constantes.

△ Terrydactilandia es una preciosidad.

# ¿CÓMO FUNCIONA?

La mecánica de juego de Banjo-Tooie resumida en cuatro puntos...



## 1. NOTAS MUSICALES

No llegarás muy lejos sin estas notas doradas, ya que el topo Jamjars se negará a enseñarte un nuevo movimiento a menos que hayas recogido las suficientes. Utiliza las habilidades que has aprendido para solucionar...



## 2. PUZZLES

Pasa de puntillas junto a una serpiente adormilada, cruza aros de color... son un par de ejemplos de los puzzles que encuentras en B-T. Resolviéndolos ganarás un montón de...



## 3. PIEZAS DE PUZZLES

Acumula suficientes piezas y tendrás el privilegio de probar suerte con el gran puzzle de Jiggywiggy. Acáballo con el fin de desbloquear un nuevo nivel y acceder a los...

## 4. JEFES

No es obligatorio luchar contra los malos más tremebundos de Banjo-Tooie, pero si no lo haces, el juego no será ni la mitad de divertido. Hay peces ciegos, dinosaurios hinchables y robots malvados.



Tras resolver todos los puzzles de Jiggywiggy, deberás enfrentarte al desafío final: un rompecabezas en el que tendrás que hacer girar las piezas para colocarlas correctamente. ¡Y qué más!



# BANJO-TOOIE



Esta monada de camión es como un saltimbanqui.



En Banjo-Tooie explorarás las entrañas de un animal gigantesco. ¿A qué nos recuerda esto?

Esa anguila viene en son de guerra. Lánzale huevos y se escurrirá a otra parte.

Aparta las rocas que te cerraban el paso con el movimiento Picado Taladro.

La abeja Banjo no podrá esta vez escupir proyectiles a sus compañeras de colmena.



Tendrás que encontrar un Glowbo para controlar a Mumbo.



**64** En Banjo-Tooie, los niveles de Banjo-Tooie no son "tolas" interactivas. También y sus partes son las emocionantes montañas y el cuerpo almorzando a los cascadas de las plataformas con hamacas. Después del parque temático de Banjo-Tooie o encontrar la entrada a través de un túnel. Grumpy, cada día de la vida de Banjo.



## POR LIBRE

Ciertos movimientos sólo están disponibles cuando Banjo y Kazooie van cada uno por su lado. Aquí tienes una pequeña muestra...

### TAXI MOCHILA

Las aguas residuales son letales, pero Banjo puede meter las piernas en su fiel compañera de viaje y saltar por la superficie como si participase en una carrera de sacos. Mantén los ojos bien abiertos, porque puede haber monstruos sumergidos.



### INCUBACIÓN

Por fin, Kazooie logra hacer lo que otros seres de su especie. Calienta un huevo con su plumífero trasero y, al rato, algo rompe el cascarón. Nueve de cada diez veces es un bebé de pterodáctilo. ¡Qué cruce de razas!



### MOCHILA SIESTA

Súper útil. Si se echa una siestecita dentro de la mochila, Banjo recobrarán la salud por completo. Va la mar de bien para recuperarse del pisotón de un enorme dinosaurio.



### TALONES TORPEDO

Pulsa B bajo el agua y Kazooie saldrá disparado. La cola le servirá como propulsor para abrirse camino por el oleaje a una velocidad increíble. El pico actúa de arma letal.



## BUSCA QUE TE BUSCA

B-T parece una versión a la bestia de "el escondite"...

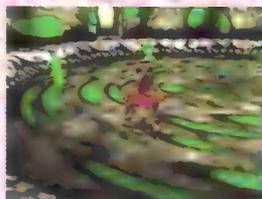


△ Ten cuidado con estas piezas de panal, pueden absorberte toda la salud.



△ El próximo mes, te enseñaremos la lista completa de los trucos de Cheato.

▽ No te olvides de hacer una visita a la casa Jinjo.



Siguiendo el ejemplo de Donkey Kong 64, Banjo-Tooie está hasta los topes de objetos ocultos, así como de grandes recompensas por haberlos encontrado.

Los panales te aportan salud extra, los pergaminos trucos y cada vez que machacas los cartuchos de Banjo-Kazooie que inundan el centro de Isla de las Brujas consigues nuevos movimientos. Asimismo, puedes conseguir al menos 10 piezas de puzzle si atrapas a los Jinjos, pero la caza no es fácil ya que Minijos de aspecto idéntico a Jinjos te robarán con todo descaro si te acercas demasiado.

## VUELTA ATRÁS

En Banjo-Tooie algunas caras te resultarán familiares. Quizá te laves más de un disgusto...



### MUMBO

El chamán con cabeza de calavera es ahora totalmente controlable. Si le guías hasta una plataforma de Mumbo y allí pronuncias un conjuro, Banjo y Kazooie alcanzarán áreas que antes les estaban prohibidas.

### LOGGO

El único retrate parlante vuelve a la escena, y necesita que le desatasquen el papel higiénico de sus carteritas. ¡Qué ordinario!



### TIPTUP

La última vez que se le vio el pelo (es un decir) fue en Diddy Kong Racing. Ahora, esta tortuga tiene un huevo y Kazooie tendrá que incubarlo. ¿Quién asomará la cabeza? La tortuguita más preciosa que hayas visto nunca.



### SABREMAN

Según parece, la estrella del clásico para ZX Spectrum Sabre Wulf ha pasado los últimos 20 años congelado bajo los hielos de Picas Fuegohelados. Nada mejor que un huevo de fuego para solucionar el enredo.



# TEMPLO MAYA

El primer nivel de B-T es una breve introducción al juego. Fíjate...

**1** Sigue el camino principal y te tropezarás con Jamjars, quien te enseñará el primero de los movimientos nuevos: una maniobra en primera persona para disparar huevos. Utilízalo contra las moscas que revoltorean junto a Bovina y hazte con una pieza de puzzle.

Este cerdo ha sobrevivido al brote de fiebre aftosa detectado en el Reino Unido.



**2** La cabaña de Mumbo está cerca de Bovina. Entra y asume el control del chamán; luego, busca la plataforma de Mumbo al pie de la montaña. Pulsa B y Mumbo realizará el hechizo con el cual podrás controlar una estatua dorada gigantesca. ¡A pisar fuerte se ha dicho!

Gracias a la magia de Mumbo, superarás ciertas dificultades.



**3** Los pies metálicos de la estatua reventarán las dos puertas de piedra del templo maya. Atraviesa la primera para encontrar el Bosquecillo de la Serpiente Jade y, luego, continúa por las arenas movedizas hasta una isla pequeña cubierta de hierba. La segunda pieza de puzzle será tuya.



**8** Utiliza la estatua dorada para descubrir una Plataforma de vuelo y planear hasta lo más alto del templo, donde te espera una nueva pieza de puzzle. En este momento, ya deberías tener suficientes piezas para abrir el siguiente nivel: Mina del Barranco Brillante.



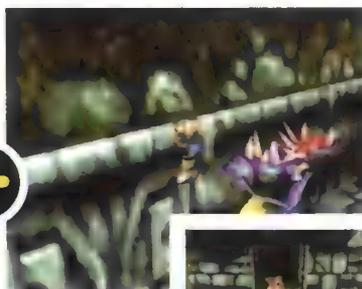
¿Reconoces esa montaña de Banjo-Kazooie? Ahora sirve para acceder a todos los niveles de B-T, incluso al imponente Templo Maya.

**4** Tras asumir el control de Banjo-Kazooie otra vez, vuelve al Bosquecillo y localiza la Serpiente Jade. Empuja suavemente el stick analógico y andarás de puntillas sobre las ramas crujientes hasta la pieza de puzzle sin despertarla.



¡Vuela, Kazooie!  
¡Vuela alto!

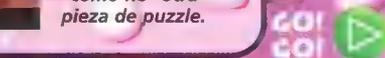
**7** El cambio al modo Arma Alada en primera persona sólo sucede cuando entras en Templo de Apuntzan. Encuentra las máscaras verdes para conseguir otra pieza de puzzle (hay 20 en total) y luego lanza huevos durante un segundo al loco de Apuntzan, el cual no para de dar vueltas.



**6** Registra el área de entrada y Jamjars aparecerá de nuevo para enseñarte el movimiento Garra Enganche, que te sirve para colgarte de las cornisas. Utilízalo para llegar a la cima del nivel, donde el topo reaparecerá para contarte cómo debes ejecutar Arma Alada.



**5** También en el Bosquecillo de la Serpiente Jade vive el radiante Humba Wumba, quien te transformará en un Banjo de piedra a cambio de un Globo saltarín. Sigue hacia el estadio y participa en el ameno Desafío de fútbol. Si ganas, te llevas como no otra pieza de puzzle.



**¿CÓMO TE DESPEÑARON?**  
Kazooie ha estado afirmando que quería llegar a la Isla de Brujas-Kazooie y ahora se muestra más dispuesto que nunca. Te lo ilustramos con algunos ejemplos. Sobre la ruina de la Bruja: "¿Qué más da, Kazooie? ¡El resto de sus pensamientos pertenecen a Banjo-Kazooie!" Sobre el libro prohibido del Templo Maya: "¡No respondo a la pregunta!" Sobre la orden de Loggwick: "¡Separa que te vas a caer de nuevo!"



## EL DESENLAJE

Rompe estos cartuchos para hacerlos con los huecos secretos, con los que lograrás una pila de trucos.



A medida que Banjo planea sorprenderte de forma espectacular en los próximos meses, parece que el proyecto del prototipo encaja entre Banjo-Kazooie y Banjo-Tooie. Ha sido suspendido. La idea era que varios ítems de B-K, concretamente los huecos multicolor y la Llave de hielo, pudieran ser transferidos al cartucho de B-T. Lo más revelador, sin embargo, es que obtienes esos mismos objetos al romper los cartuchos de Kazooie escondidos en Tooie.



y que puedes usarlos para conseguir nuevas habilidades. La Llave de hielo, por ejemplo, abre una enorme caja de seguridad y transforma a Kazooie en un mago que escape fuego.

◀ Los enemigos escapan envueltos en llamas. ¡Atención, no te rías!



△ ¡No hagas ruido! Parece un Jinjo pero... ¿Y si es un malvado Minjo?



△ De aquí a cinco minutos, Bottles estará criando malvas.

# ISLA DE BRUJAS

Una visita relámpago a algunos de los mejores niveles de Banjo-Tooie...

## BRUJEMUNDO



Un parque temático frío y húmedo en el que no faltan autos de choque, castillos hinchables, una máquina para comprobar tu fuerza muscular y un paseo aéreo en globo con la finalidad de acribillar objetivos de color que descienden en picado.

**LO MEJOR:** Ponerse las zapatillas de deporte y subir a toda pastilla hasta lo alto del tobogán de fuego.

## LAGUNA DEL ALEGRE ROGER

El turno del inevitable mundo acuático, sólo que esta vez -después de que Mumbo haya "oxigenado" el agua- podrás explorar ciudades sumergidas y barcos hundidos sin tener que subir a tomar aire.



**LO MEJOR:** Explorar la fantástica ciudad subacuática de Atlántida y evitar al pez letal.

## TERRYDACTILANDIA



Un mundo prehistórico habitado por pesados stegosaurios y criaturas parecidas.

Seguro que nunca habías pensado que te harías amigo de un pterodáctilo y os embarcaríais en una búsqueda de sus retoños.

**LO MEJOR:** Transformarse en un Tiranosaurus Rex gigante, tomar aire y soltar un rugido estremecedor que hace temblar la pantalla.

## INDUSTRIAS GRUNTY



Centro de las actividades horripilantes de la chiflada bruja, en esta fábrica futurista salen trabajadores oprimidos, aplanadoras neumáticas... y Loggo.

**LO MEJOR:** Escalar los muros y techos de Grunty, gracias a las excelentes Botas Trepadoras.

# MINI DIVERSIÓN

Una infinidad de minijuegos magníficos, a los que se puede acceder una y otra vez desde el menú principal.

## LA CARRERA DE AROS

Tienes que atravesar aros muy deprimidos. Aunque suena fácil, la vista en tercera persona complica las cosas un montón.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 70 pto

## CONTENEDOR DE BASURA

Haz como Pato WC y elimina esos risueños gérmenes multicolor en este desafío de una sola pantalla. Los gérmenes regordetes de color azul valen tres puntos.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 82 pto

## MINI SUBMARINO

Muy sencillo: lanza minas. Cambia a una perspectiva de primera persona cuando estés situado a un extremo de la arena. Todo lo que tienes que hacer es correr de un lado a otro y provocar explosiones.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 85 pto

## FÚTBOL MAYA

Aunque circulan tres versiones de este minijuego por Tooie, todas ellas comparten la misma regla: apoderarse del balón e incrustarlo en tu propia portería.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 22 pto

# ¡QUÉ CAMBIO!

Entra en la cabaña de Mumbo y saldrás convertido en un ser totalmente nuevo.

## DESATASCADOR

El repertorio de movimientos para esta forma es tan escaso que, de hecho, se limita a uno solo. Tiene mucho que ver con rocas gigantes y fusibles mal colocados.



## SUBMARINO

Moverte por la Laguna del alegre Roger es mucho más fácil a bordo de este submarino, principalmente porque cuentas con una reserva ilimitada de torpedos destructores.



## BOLA DE NIEVE

Rodar por la nieve es muy divertido y, además, haciéndolo repones energía. Pero si acumulas demasiado polvo blanco puede que no pases por según qué huecos.



## ABEJA

Toda de una pieza, llega la abeja desde Bosque Clic Cloc de B-K. Tendrás el poder de explorar el colosal mundo flotante de Nube Cucolandia a tu antojo.



Estarás más sano después de recoger paneles, por lo que sobrevivirás a ataques como éste.

# MALA SOMBRA

Banjo-Tooie no tiene miedo a poner en tu camino enemigos, desde los normales y corrientes Gruntlings verdes a las peligrosas cajas de TNT de Mina del Barranco Brillante. La animación es genial, vuelven la cabeza y se dan cuenta de que paseas por allí por primera vez o exhalan exagerados gemidos mientras agonizan. Desde luego, los artistas gráficos de Rare han esparcido su toque mágico por todo el juego. Una advertencia: ten cuidado con la pala cercana al tren en Mina del Barranco Brillante.

Tendrás que ir a la cabaña de Mumbo y transformarte en un gigantesco T-Rex para vengarte de este alado ejemplar.



Andate con cuidado en las plataformas estrechas, hay mucho "manoseo".

Los juegos por sí mismos... Banjo-Kazooie... Rare... Nintendo...



## COCHES DE CHOQUE

Recoger bombillas de colores no es fácil cuando tres autos de choque conducidos por pilotos de la CPU intentan estrellarte contra las paredes. Una trayectoria en círculo les confundirá.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 70 ptos

## EXPLOTA EL GLOBO

Más explosiones, pero esta vez los objetivos son globos que ascienden lentamente. Es muy importante que pulses A o sufrirás una humillante caída.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 77 ptos

## SALA DE EMBALAJE

Otra recolecta de bombillas de colores. Pero sólo se contarán como válidas las bombillas que haya dentro de las cajas que bordean la arena.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 68 ptos



GO GO!

**¿QUÉ CARAJO ES TOOIE?**

Abrazámonos rápido. Para el Zazzoie una pregunta buena a los jugadores. La brecha un juego de palabras basado en la pronunciación del nombre inglés "Two" (dos) y en vez de decir "Two" ha puesto "Tooie". Es un juego de palabras contra quienes creen en la falta de ingenio.



En las 1800s, la pista está al final del juego, cuando aparece un personaje que parece un "Voluntarios a ser..." en Banjo-Tooie.

**EL MULTIJUGADOR**

Hasta cuatro jugadores se pueden juntar en los minijuegos, pero Tooie cuenta, además, con un buen surtido de partidas exclusivas para el modo multijugador.

**TEMPLO DE APUNTZAN**

Un deathmatch a lo *Perfect Dark*. La arena es diminuta, pero las cosas se ponen al rojo vivo cuando aparecen los explosivos por control remoto.



**ALMACÉN DE ARTILLERÍA**

Otro tiroteo en primera persona, en el que los Huevos de fuego son el mejor recurso. El mapa más complicado es apropiado para escondites y emboscadas.



**MINISUB-MARINOS**

Tiros bajo el agua. Se trata de una partida lenta y muy difícil de controlar debido a la perspectiva en tercera persona. Por el contrario, hay muchas rocas tras las que esconderse.



**TORRE DE LA TRAGEDIA**

Sólo disponible después de acabar el juego principal, este divertido concurso evalúa tus conocimientos sobre *Banjo-Tooie* con preguntas tanto de tipo test como visuales.



En *Banjo-Tooie*, la separación de los protagonistas no es la más importante. ¡Vaya, qué decepción!



Estos imanes gigantes no suponen una gran amenaza en Industrias Grunty. Hasta que Banjo y Kazooie se transforman en lavadora...



Klungo tiene tres pociones, todas igual de pésimas.

No todos los juegos pueden presumir de tener momentos como éste. "En un país multicolor..."



Nintendo tiene toda la culpa. Si no fuera por su programa de lanzamientos, *Banjo-Tooie* hace tiempo que brillaría con luz propia. Esto levantó tantas expectativas que, a pesar de que Nintendo ha hecho el esfuerzo de traer el cartucho completamente traducido al castellano, el resultado final nos trae a la memoria el recuerdo de la pequeña decepción que supuso *Donkey Kong 64*. Además, nos lleva a plantearnos una cuestión: ¿por qué Nintendo lanza este título en nuestro país y ni siquiera muestra interés por el fabuloso *Conker's Bad Fur Day*, un juego mejor que éste?

Claro está que los fans del rompedor *Banjo-Kazooie* hubieran puesto el grito en el cielo si Rare se hubiera desviado ni que fuera un palmo de la fórmula parodijadora de *Mario 64*. Así que *Banjo-Tooie* es, en esencia, otra taza

más de lo mismo: ocho mundos temáticos colosales, cientos de pruebas de agilidad y unos cuantos minijuegos bulliciosos, entre otras cosas. En realidad, las únicas diferencias respecto a *Banjo-Kazooie* que se aprecian a simple vista son una bendición. Los gráficos están mejor que nunca, jefes rollizos hacen su debut en el juego y la desastrosa cámara de *Kazooie* ha sido reemplazada por un modelo más avanzado.

Por todo eso, y el hecho añadido de que los mundos de *Banjo-Tooie* son suficientemente grandes y atractivos para que el masodonte *Donkey Kong 64* regrese corriendo

Mario desde un principio. Si Rare hubiese hecho lo mismo se habría evitado las partes más tediosas de *Banjo-Tooie*, en las que vagas sin rumbo fijo y durante horas por vastos entornos como Picos Fuegohelados, dudando entre buscar una habilidad nueva o aprovechar una ya existente.

Por consiguiente, no es de sorprender que exista la oportunidad de utilizar más movimientos cuando la pareja Banjo-Kazooie se transforma en una de las muchas criaturas jugables, tales como dinosaurios, lavadoras o abejorros. Lo más extraño es que los denominados "puzzles", que simplemente consisten

**GRÁFICOS**

Ya desde la primera área, *Banjo-Tooie* tiene impacto visual. La animación destaca en todo el juego.

a la selva, cuesta encontrarle defectos a *Banjo-Tooie*. Esto es, al principio. En cuanto te adentras en el mundo *Tooie*, los grandes cambios con respecto a *Kazooie* se hacen más evidentes —y son menos gratos que la nueva cámara.

Tomemos, como ejemplo, la obsesión enfermiza e innecesaria que tiene Rare de cargar a los protagonistas con habilidades extras a medida que *Tooie* avanza. El magistral Shigeru Miyamoto inventó cientos de puzzles para *Mario 64*, pero cada uno se basaba en los pocos movimientos con los que contaba

en encontrar una baldosa que se correspondiera a la nueva forma que has adoptado y subirte en ella, estropeen la diversión que supone explorar el mundo de *B-T* desde el prisma de otro personaje. Pero, incluso cuando Banjo y Kazooie se separan, lo hacen casi siempre con el propósito de posarse en dos interruptores diferentes que abren una nueva puerta.

Por el contrario, cuando no intenta prolongar la durabilidad de *Banjo-Tooie* mediante movimientos o idas y venidas a la cabaña de Humbal, objeto de transformarte, Rare ha cautiva con puzzles fantásticos. Te hace carni-



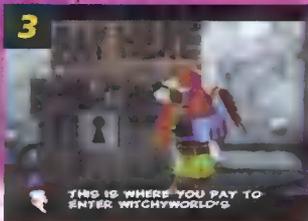
# CARRERA DE RELEVOS

Incluso con la ayuda de plataformas de teletransporte, la mayoría de los puzzles de Banjo-Tooie son un despilfarro de tiempo.



**1** La atracción de los coches de choque de Brujermundo está cerrada, pero hay una plataforma Mumbo estratégicamente cerca.

**2** Come hacia la cabaña de Mumbo y, una vez convertida en chaman, vuelve pitando. Se abrirá la atracción.



**3** Ve corriendo a la cabaña de Mumbo y cámbiate a Banjo-Kazooie, entra en la atracción y... ¡oh, no, necesitas dinero!



**4** Cruza todo el nivel para ir a la cabaña de Humba. Ésta te transformará en una furgoneta repleta de dinero.



**5** Conduce... todo el camino de vuelta... hasta la feria y deposita el dinero. ¡Por fin!



**6** Ah, pero las furgonetas están prohibidas. Tendrás que ir corriendo otra vez a la cabaña de Humba y luego volver, antes de disfrutar de los autos de choque. ¡Una lata!

nar de puntillas y en tensión hacia el tesoro de un troglodita, utiliza generadores que chisporrotean en una sala oscura para iluminar una ruta súper estrecha o te obliga a lanzar huevos de hielo contra unas palas giratorias en las profundidades marítimas. Es más, cuando llegas al altísimo mundo de Nube Cucolandia y te das cuenta de que tirar objetos desde las elevadas cornisas tendrá consecuencias en los niveles anteriores, situados a unos metros por debajo, no puedes sino admirar la infinita creatividad de Rare.

Técnicamente hablando, *Banjo-Tooie* también es una maravilla. Ya desde la primera área (la preciosa Aldea Jinjo bañada en tonos pastel por un atardecer de ensueño, en el que la velocidad de cuadros no disminuye ni un ápice mientras nuestros héroes corretean por él), *Banjo-Tooie* tiene impacto visual. La animación destaca en todo el juego: máquinas tragaperras escupen monedas y cachorros de stegosaurio rezuman personalidad mientras se mueven pomposamente por la pantalla, atacan y mueren. Por supuesto, no tiene nada que ver con *Conker*. Después

de todo, *Tooie* fue completado seis meses antes que *Bad Fur Day*, pero es un festín para la vista, de todas maneras.

Cualquier intento serio por odiar a *Banjo-Tooie*, como cuando caes rodando

es un juego que no tiene mucho más que ofrecer que *DK64*. *Bad Fur Day* tendrá defectos, pero supone un giro dentro del género de las plataformas, el baldeo que venía necesitando. *Banjo-Tooie*, a pesar de

## TÉCNOLOGÍA

**El excelente multijugador está repleto de momentos en los que reírse a carcajada limpia.**

barranco abajo a un pozo de lava por quinta vez consecutiva, será en vano, pues el sentido del humor que envuelve todo el juego anulará ese sentimiento. Los jefes y enemigos se sienten hastiados, Kazooie trata a todo el que se encuentra con absoluto desprecio y las referencias a otros juegos de Rare son constantes. Incluso el excelente multijugador está repleto de momentos en los que reírse a carcajada limpia.

Pero *Banjo-Tooie* es, en última instancia, otro juego de plataformas más. Qúitate los gráficos elaborados y la innumerable lista de movimientos extra y lo único que te queda

contar con un aceptable número de puzzles ingeniosos como complemento y momentos divertidos para correr y saltar, carece de la frescura y emoción necesarias. Teniendo en cuenta, no obstante, que *Conker's Bad Fur Day* no encuentra distribuidor que quiera llevarlo a las tiendas de nuestro país, *B-T* se convierte en la mejor despedida plataforma de Rare para la N64.

## SUS MÁS Y SUS MENOS

- Animación y gráficos espléndidos.
- Se pueden hacer un montón de cosas.
- Modo multijugador genial.

- Un juego de plataformas más.
- Continuas idas y venidas.
- No supera la anterior entrega.

## Si esto te gusta

**Donkey Kong 64**  
Rare  
N64/25, 95%  
Para no parar de hacer monerías en el mejor juego de plataformas después de Mario.

## 9 GRÁFICOS

Muy bonitos... Estarás frotándote los ojos continuamente.

## 7 SONIDO

Melodías algo pasadas de moda y efectos sonoros que no están mal. En definitiva, nada nuevo.

## 9 TECNOLOGÍA

Probablemente, el cartucho más repleto. Resérvate unas 20 horas para terminar *Tooie*.

## 7 DURABILIDAD

Un juego largo pero, aparte del multijugador y los minijuegos, los otros modos no merecen un repaso.

## VEREDICTO

Bastante ameno, pero le falta el toque ingenioso que impregna los juegos de los creadores de *Twycross*. La primera entrega fue más sorprendente en su día.

64 **85%**

# CÓMO...

convertirte en un maestro en...

# POKÉMON ORO Y PLATA



● Consigue todas las medallas y alzáte con la victoria con nuestra detallada guía. (1ª Parte)

## LO QUE DIJIMOS



Tienes la review de *Pokémon Oro y Plata* unas páginas más atrás. La conclusión a la que hemos llegado es:

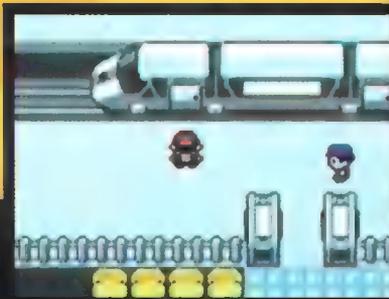
"Si en *Shrek* ya una copia, debes ir corriendo la tienda y hacerte con una. Esta vez es la hora de hacer un viaje en el tiempo de porquería de batalla."

5

**T**e has perdido en Ciudad Caña Dorada? ¿No encuentras billete para el maravilloso barco SS. Aqua? ¿No consigues reactivar la Central de Energía? Si te has encallado en uno de los nuevos juegos de Pokémon, aquí encontrarás la solución. Hemos recopilado minuciosamente todos los datos necesarios para llegar a Mt. Silver e incluso más allá y te los traemos en formato de guía en dos entregas (el mes que viene, publicaremos la segunda parte). Pero te lo advertimos: las siguientes páginas contienen muchos secretos. También encontrarás una lista de los objetos que se pueden adquirir en la Tienda Pokémon de cada una de las ciudades.

Si no quieres echar a perder las sorpresas del mejor juego Nintendo del año, deja a un lado esta guía y consúltala solamente cuando estés realmente perdido. De esta forma, vivirás la experiencia Pokémon por completo. Aunque si lo que quieres es llegar al final antes que nadie, estás en el sitio adecuado...

Puedes darte un paseo en transporte público.



△ Los mundos de Oro/Plata son más coloridos que los de versiones anteriores.

▽ El cambio Noche-Día multiplica por 10 la diversión.



## PUEBLO NUEVA CORTEZA



- Aquí no puedes hacer gran cosa, aparte de llevarte el primer Pokémon de la Casa del Prof. Elm. Si quieres empezar de la manera más fácil, lo mejor es que te llesves a **Chikorita**, la mejor opción para el combate.

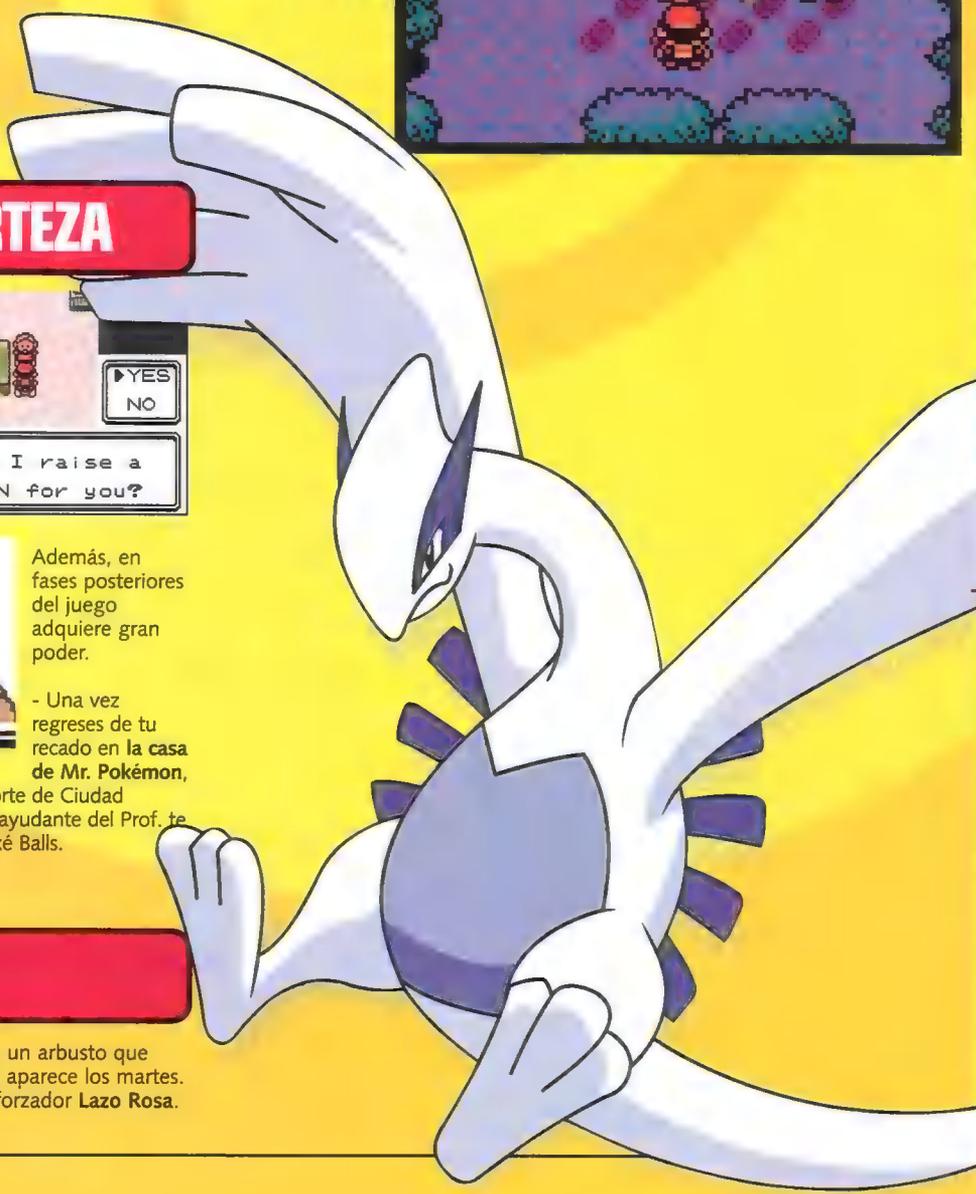
Además, en fases posteriores del juego adquiere gran poder.

- Una vez regreses de tu recado en la casa de Mr. Pokémon, en la **Ruta 30**, al norte de Ciudad Bosque Cerezas, el ayudante del Prof. te entregará cinco Poké Balls.

## RUTA 29

- Tras derrotar al Líder Gim. de Ciudad Violeta y conseguir la Medalla Céfire, uno de los personajes sincronizados, Tuscany, aparecerá al sur de la entrada

de la Ruta 46, bajo un arbusto que puedes cortar. Sólo aparece los martes. Te entregará un reforzador **Lazo Rosa**.



## CIUDAD BOSQUE CEREZAS

- Ante todo, tienes que **hablar con el anciano** con el que te encontrarás al entrar en la ciudad. Te recompensará con una visita guiada y con la **Tarjeta Mapa**, esencial para tu Poké Gear.

- La Tienda Pokémon de este lugar contiene los ítems siguientes, si bien no puedes adquirir Poké Balls hasta que vuelvas del **recado del Prof. Elm**.

Antídoto	100
Despertar	250
Antiparalizante	200

Poké Ball	200
Poción	300

- Una vez hayas aprendido **Surf** (más adelante), sigue hasta la isla, al oeste de la ciudad, y charla con el pescador. Él te dará el reforzador de **Agua Mística**.

- Al salir por primera vez de la ciudad, te enfrentas a tu rival. Tienes que luchar con algunos monstruos salvajes para acrecentar tus fuerzas. Así lo derrotarás fácilmente.



## RUINAS DE ALPH

- Una vez resuelvas los puzzles, podrás acceder a las salas que se encuentran debajo de las ruinas. Si no tienes **Surf** ni **Fuerza**, sólo podrás hacer el primero. Las soluciones de los cuatro puzzles son: Kabuto, Omanyte, Ho-oh y Aerodactyl.

- No te contentes con la captura de un único **Unown**. Cada vez que encuentres un Unown con una forma distinta, añádelo a tu colección. Cuando tengas **tres distintos**, ve al laboratorio de la superficie. Allí recibirás una **actualización del Poké Gear** que te permitirá contemplar todas las formas de Unown. En total hay 26 y, una vez los tengas todos, podrás acceder a una estupenda opción bonus en el Laboratorio si conectas la **Game Boy Printer**.

## RUTAS 30 Y 31

- En la **primera casa** de la Ruta 30 puedes inquirir acerca de los efectos de las cerezas. Su propietario te entregará una **cereza gratuita**.

- Sigue por el prado, hacia la derecha, hasta la **Casa de Mr. Pokémon**. Su dueño te dará un Pokédex y un **huevo misterioso**. Guarda el huevo durante algunos días, hasta que haga eclosión.

- Al pie del cerezo, junto al estanque del norte, un muchacho aguarda **correo**. Tienes que visitarlo luego, una vez hayas conseguido un **Pokémon con correo** en la Ruta 35, a cambio de la MT50.

Antídoto	100
Despertar	250
Cuerda Huida	50
Correo Floral	200
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poción	300
Ataque X	500
Defensa X	550
Velocidad X	350

## RUTA 32

- Sólo tienes que dar un paseo hacia el sur hasta la Cueva Unión. Si cortas los arbustos que te separan del muchacho que mira las estrellas en el reborde, cerca del inicio, conseguirás la **MT05**.

- En el claro, detrás del Centro Pokémon, hacia el sur, hallarás otro personaje sincronizado para los viernes. Se llama **Frieda** y te regalará el reforzador **Púa Venenosa**.

- Ve al Centro Pokémon y charla con el pescador. Te dará una **Caña Vieja** que te servirá para pescar **Qwilfish** después de que Ralph llame y te diga que esas extrañas bestezuelas abundan en la zona.

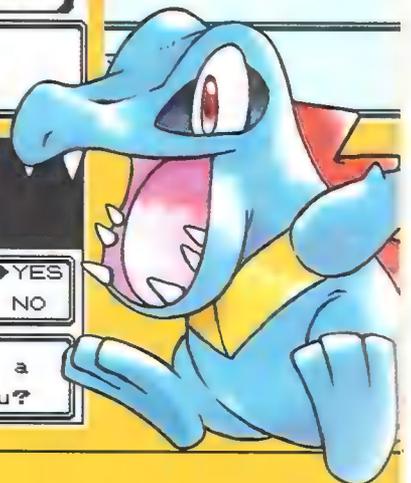
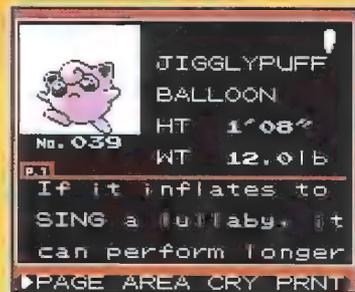
## CIUDAD VIOLETA

- Ve a la **Torre Retoño** y llévate la MO Destello más algunos ítems. Esta sección resulta ridículamente fácil si te encaminas a las Ruinas de Alph y te **llevas primero un Unown**. No vas a tener el más mínimo problema con esos Bellsprouts.

- En la casa del sur de la ciudad puedes cambiar el Bellsprout por un Onyx.

- El líder de gimnasio, Falkner, emplea Pokémon tipo ave contra ti. Una vez más, puedes derrotarlo fácilmente si llevas un Unown. Además, te llevas la **Medalla Céfire** y una MT31.

- La Tienda Pokémon tiene los siguientes productos en su inventario:



## RUTA 33

- Esta área de dimensiones reducidas conecta la Cueva Unión con Pueblo Azalea. No encontrarás nada interesante, salvo a Anthony, un excursionista que te explicará cuándo capturar un miedoso **Dunsparce** en la **Cueva Oscura**.

## BOSQUE ILEX

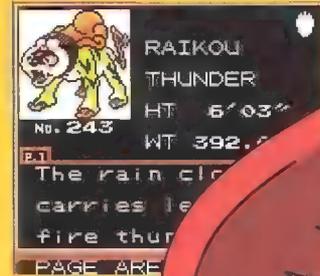
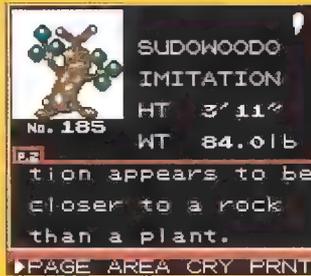
- No, el reloj de tu cartucho no se ha estropeado: Bosque Ilex siempre está a oscuras. Tienes que acorralar al **Farfetch'd** para que se mantenga cerca del aprendiz del Carbonero y éste pueda capturarlo. Como recompensa, recibirás una MO01.

## RUTA 34

- Cría en la **Guardería Pokémon** a todos los monstruos para los que no tengas espacio, pero que te gustaría mejorar. Una vez te separes de ellos, verás cómo los dejan en el jardín. Si dejas una versión masculina y otra femenina del mismo

## PUEBLO AZALEA

- Habla con Kurt en la casa situada al noroeste de la ciudad. Él te explicará el plan del **Team Rocket** para cortarles la cola a todos los **Slowpokes** del pozo (¡qué malvados!). Síguelo en dirección este, hacia el pozo. Tras salvar a los **Slowpokes**, regresa, una vez tengas Surf y Fuerza, para recibir el reforzador **Roca del Rey**.



You're a POKÉMON trainer, right?

- En la mitad superior del bosque descubrirás a un muchacho que se lanza de cabeza contra los árboles. Te dará una MT02 para que te unas a su diversión.

- A las puertas de la Ruta 34, en el extremo noroeste del bosque, habla con la muchacha **Butterfree**. Te dará una MT12.

monstruo, puede que pongan un huevo. No nos preguntes por los detalles.

- Después de ayudar a Kurt, puedes darle unos **Apricorns** que transformará en Poké Balls especiales para ti. El tipo de bola que recibas dependerá del color del Apricorn:  
Negro = Ball Pesada  
Azul = Ball Señuelo  
Verde = Ball Amistosa  
Rosa = Ball del Amor  
Rojo = Ball de Nivel  
Blanco = Ball Rápida  
Amarillo = Ball Lunar

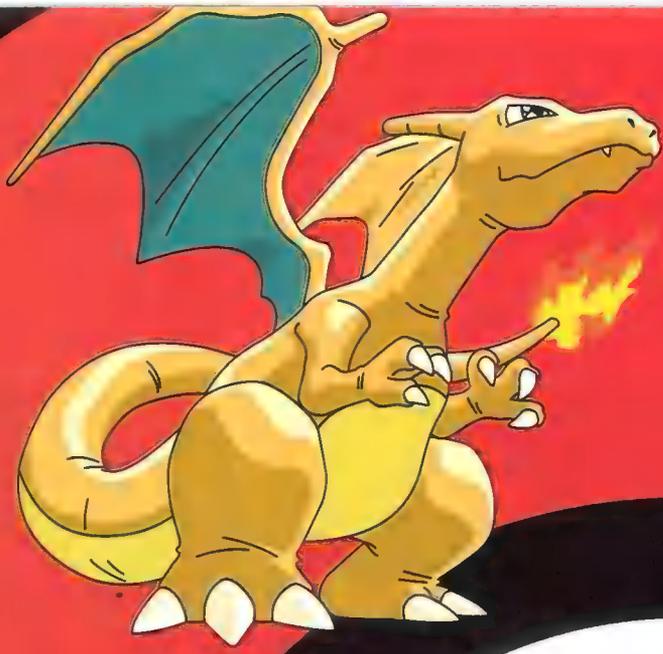
- En la casa adyacente al gimnasio encontrarás al **Carbonero**, quien te dará un reforzador de Carbón después de que encuentres a su aprendiz en el Bosque Ilex.

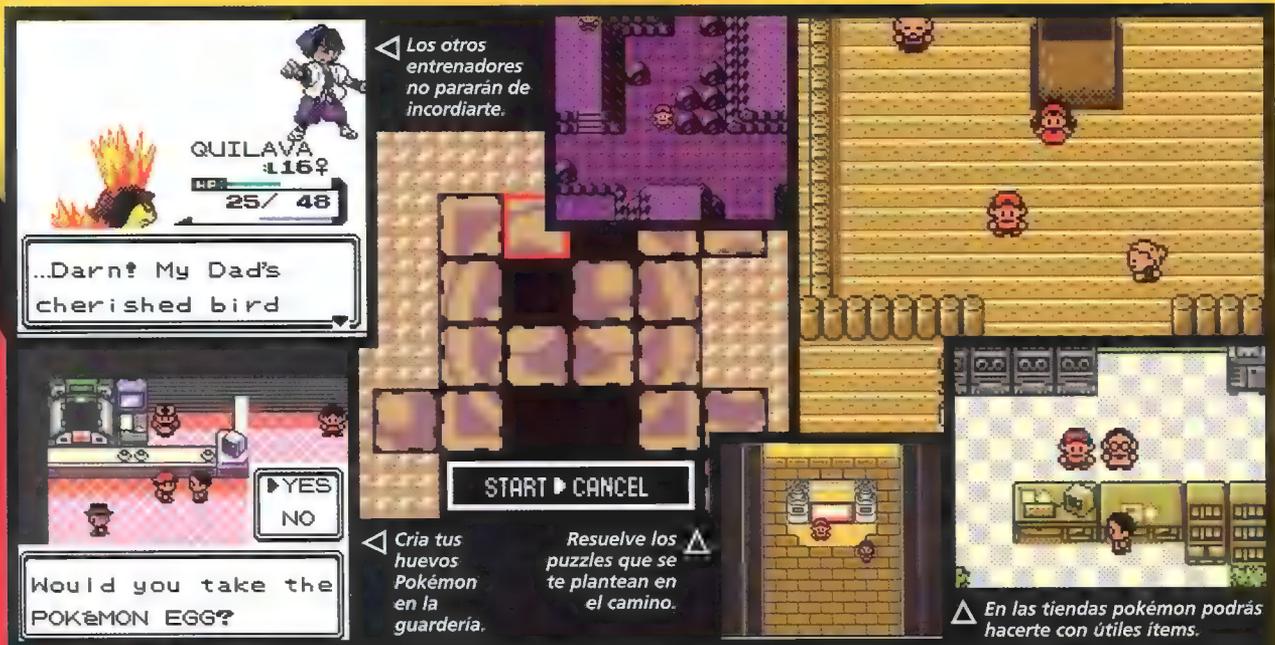
- Tienes que derrotar a los monstruos de tipo Bicho en el gimnasio y llevarte la **Medalla Colmena**. Así podrás controlar a los monstruos hasta el Nivel 30, así como la MT49.

- En la Tienda Pokémon encontrarás:

Antídoto	100
Carbón	9800
Cuerda Huida	550
Correo Floral	50
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poción	300
Repelente	350
Súper Poción	700







### CIUDAD CAÑA DORADA

- En la extensa Ciudad Caña Dorada podrás encontrar una bici gratuita. Ve a la tienda de bicicletas de la esquina sudeste y habla con el propietario. Más adelante, cuando hayas reparado la Central de Energía, dispondrás de un medio de transporte aún más rápido: un tren entre Ciudad Caña Dorada y Ciudad Azafrán.

- En la alta Torre de la Radio puedes conseguir una **Tarjeta Radio** para tu Poké Gear. Habla con la persona de recepción.

- En la gigantesca Tienda Pokémon se encuentra casi de todo.



#### Segunda planta

Antídoto	100
Despertar	250
Antiqueumar	250
Cuerda Huida	550
Correo Floral	50
Cura Total	600
Súper Ball	600
Antihielo	250
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poké Muñeca	1000
Poción	300
Repelente	350
Revivir	1500
Súper Poción	700

#### Tercera planta

Directo	650
Protec. Esp.	700
Precisión X	950
Ataque X	500
Defensa X	550
Especial X	350
Velocidad X	350

#### Cuarta planta

Calcio	9800
Carburante	9800
Más PS	9800
Hierro	9800
Proteínas	9800

#### Quinta planta

MT02	2000
MT08	1000
MT33	3000
MT41	3000
MT48	3000

#### Sexta planta

Agua Fresca	200
Limonada	350
Refresco	300

- Tras derrotar a Whitney, el líder del gimnasio, y recibir la **Medalla Llanura** y la MT45, ve a la casa del Jardinero, en el extremo nordeste de la ciudad, donde te darán una **Botella a Chorro** con la que podrás abrir la entrada de la Ruta 36.

### DEBAJO DE CIUDAD DORADA

La tienda con rebajas abre desde las cuatro de la madrugada hasta las nueve de la mañana cada lunes. Si quieres comprar en ella, tendrás que levantarte muy temprano. Hallarás a la venta:

Perla Grande	3500
Pepita	4500
Perla	650
Trozo de Estrella	4500
Polvo de Estrella	900

- El Salón Pokémon es importante para la evolución de ciertos tipos de monstruo. Si tienes Togepi, Golbat, Chansey, Pichu, Cleffa, Igglybuff o Eevee y quieres hacerlos evolucionar, visita regularmente el Salón y **no los dejes en tu caja PC**.

- Para entrar en el sótano, necesitarás la **llave** que se encuentra en lo alto de la Torre de la Radio (tras derrotar al Team Rocket en Pueblo Caoba). Una vez entres en el nivel de sótano interior, pulsa los tres interruptores de derecha a izquierda.



## RUTA 35 Y PARQUE NACIONAL

- El hombre que se halla a la entrada de la Ruta 35 te dará el correo. Tienes que llevarlo a la Ruta 31. El cerezo de enfrente da **Cerezas Misteriosas**, que curarán a tus Pokémon durante un enfrentamiento.

- Si visitas el Parque Nacional en martes, jueves o sábado podrás tomar parte en el **Concurso de Captura de Bichos**. Es gratuito y siempre te llevarás algún premio.

## RUTAS 36 Y 37

- Si empleas la **Botella a Chorro** en el árbol que te cierra el paso, se transformará en un **Sudowoodo**. Ésta es la única oportunidad de capturar a uno de esos monstruos tipo roca. Por ello, es buena idea que guardes el juego antes del combate.

- Una vez tengas el Sudowoodo, charla con el individuo que tienes a la derecha. Te dará una MT08. Si lo visitas de nuevo un jueves, encontrarás a otro personaje, Arthur. Te dará el reforzador de **Piedra Dura**.

- Sunny aparece cada domingo bajo los **tres cerezos** del norte, con el reforzador **Imán**.

## CIUDAD COLOR CRUDO

- Entra en la Academia de Baile y lucha contra las cinco Chicas Kimono por la MO03 (Surf). Ahora podrás moverte por esas zonas cubiertas de agua en las que antes tenías problemas.

- Ve a la casa adyacente al gimnasio. Allí encontrarás el **Buscaobjetos**, que dará una señal cada vez que te acerques a un objeto escondido.

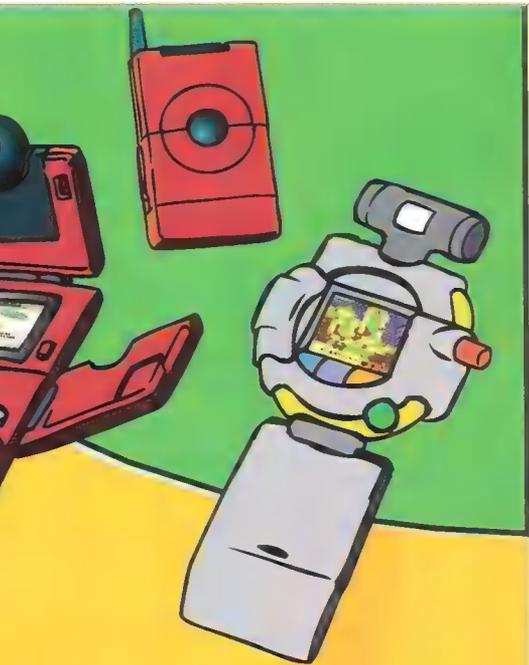
- El gimnasio está abarrotado de Pokémon tipo Fantasma que plantean un reto especialmente duro. Sin embargo, los ataques fantasma no suelen herir a los Pokémon normales. Por ello, si entras con un monstruo de tipo normal, instruido en ataques psíquicos o de tierra, podrás triunfar con bastante facilidad. Para cruzar la sección de suelo invisible, tienes que empezar enfrente del primer entrenador y moverte a derecha, arriba, izquierda, arriba, derecha, arriba. No salgas de los límites marcados por las columnas del extremo superior y avanza después de derrotar a cada uno de los entrenadores. Después de vencer a Morty, recibirás la **Medalla Niebla** y la MT30.

- Si ya has aprendido las técnicas **para hacer añicos las Piedras y Fuerza**, puedes conseguir la MT20 en el sótano de la **Torre Quemada**, así como los tres **Pokémon Legendarios**.

- Ve a la Tienda Pokémon y habla con Bill para activar la **Cápsula del Tiempo**, que te permitirá efectuar intercambios con los juegos Pokémon más antiguos. También podrás comprar:

Antídoto	100
Despertar	250
Antiquemar	250
Súper Ball	600
Antihielo	250
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poción	300
Revivir	1500
Súper Poción	700

- Una vez hayas conseguido la **Medalla Niebla** y el **Ala Arcoiris**, puedes seguir adelante hasta lo alto de la Torre de Lata. Un Ho-oh te aguarda en la azotea y es la única oportunidad que tendrás de capturarlo. Así pues, te conviene guardar el juego antes de enfrentarte a él. En Oro, para conseguir el Ala Arcoiris, tienes que salvar al director de la radio en Ciudad Caña Dorada. En Plata, habrá que esperar hasta que llegues a Ciudad Plateada.



## RUTAS 38 Y 39

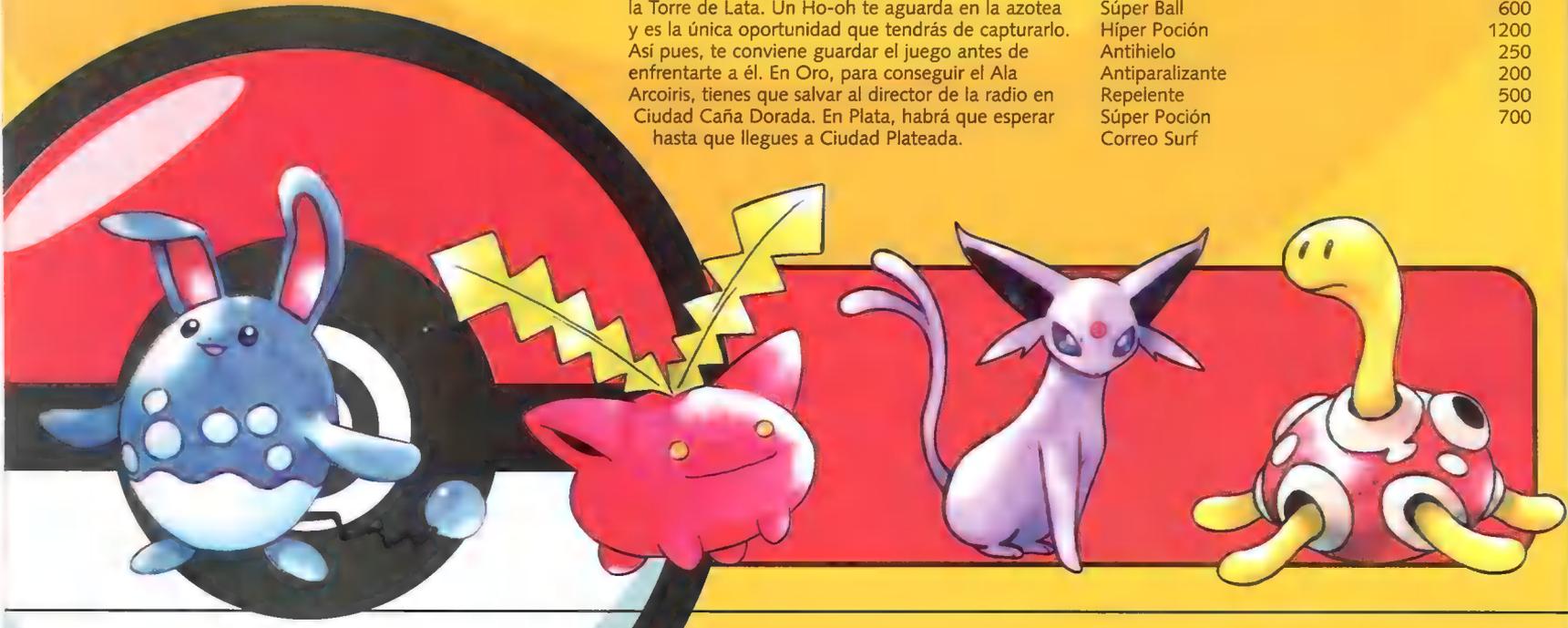
- El principal punto de interés se encuentra en la **Granja Moo Moo**, donde una Miltank enferma desea algunas **cerezas**. Dale las que puedas a cambio de una MT13. También puedes adquirir leche.

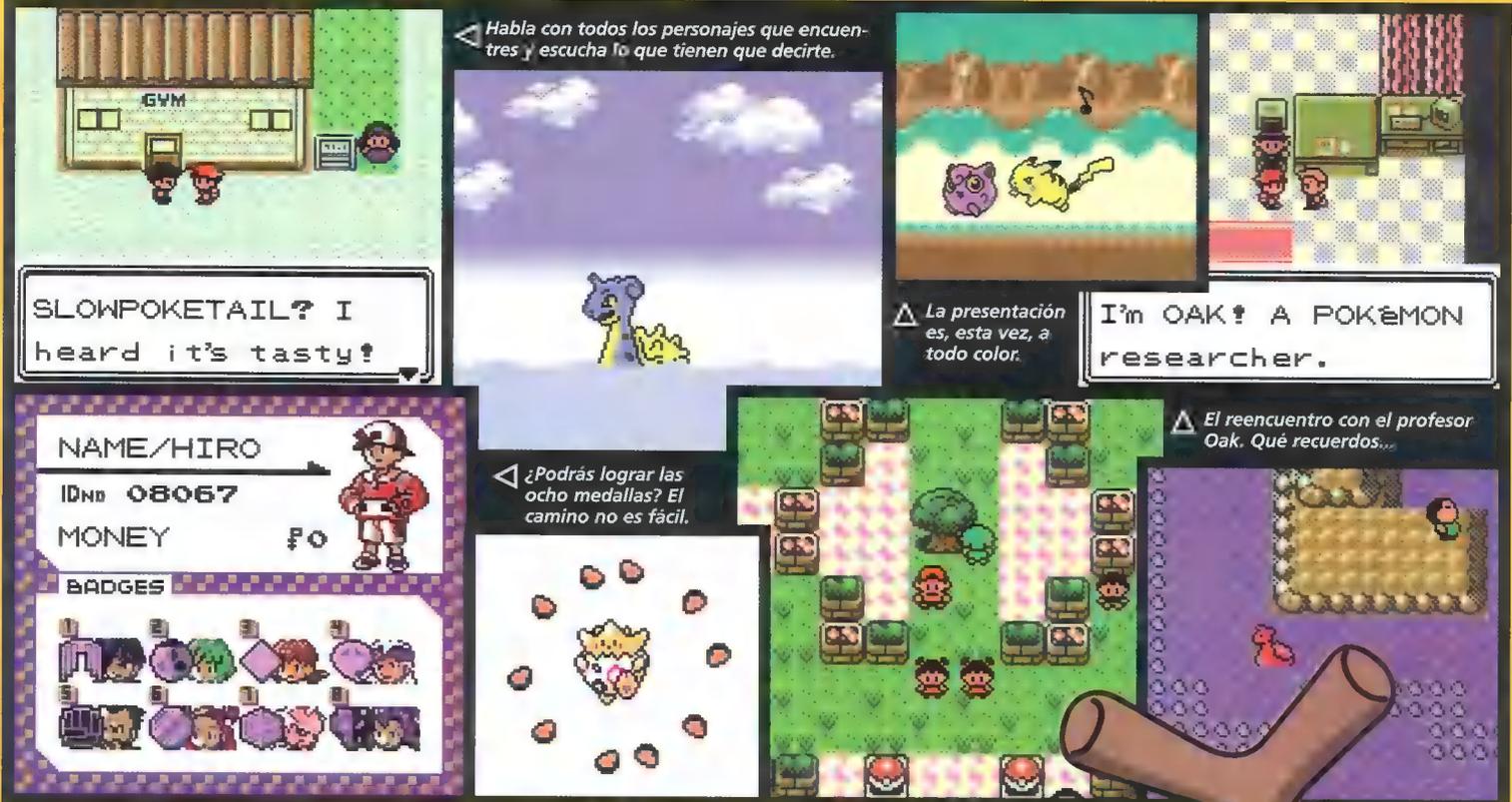
- Tienes que luchar contra todos los entrenadores que veas para obtener tres nuevos **números de teléfono**.

## CIUDAD ACEITUNADA

- Tienes que ir a la casita cercana a la Tienda Pokémon y llevarte la **Caña Buena**. Por otra parte, en la Tienda encontrarás:

Antídoto	100
Despertar	250
Súper Ball	600
Híper Poción	1200
Antihielo	250
Antiparalizante	200
Repelente	500
Súper Poción	700
Correo Surf	





- Antes de luchar contra el líder gim, tendrás que visitar Ciudad Bosque Cian y conseguir la **Poción Secreta** que curará al Amphoros en lo alto del faro. Entonces, Jasmine regresará al gimnasio. Si la derrotas, te llevarás la **Medalla Mineral** y la MT23.

- Ve a la casa adyacente al Centro Pokémon. Allí encontrarás una MO04 que contiene Fuerza y te permite desplazar grandes rocas.

- No podrás abordar el barco hasta que derrotes a Lance en la Meseta Añil y consigas el Ticket de Barco. Una vez lo tengas, hallarás la embarcación al final del muelle todos los **lunes y viernes**.

**RTAS 40, 41 E ISLA REMOLINO**

- La ruta marina hasta **Ciudad Bosque Cian** te llevará cerca de un archipiélago de cuatro islas a las que no podrás acceder hasta que aprendas la técnica **Remolino**. Si visitas la isla del noroeste en lunes, encontrarás a Mónica, un personaje sincronizado que te dará el reforzador **Pico Afilado**.

- Si tienes el **Ala Plateada** puedes encontrar a Lugia en la isla nordeste. Para conseguir el Ala Plateada en Plata tienes que salvar al director de la radio en Ciudad Caña Dorada. En Oro, sin embargo, tienes que hablar más adelante con el anciano de Ciudad Plateada.

- Entra en la isla del nordeste, ve a la primera cueva y sube por la escalerilla de la esquina nordeste. Ve hacia el sur y por la siguiente escalerilla que encuentres. Allí puedes conseguir un Máximo Revivir. Surfea hacia el sur, hacia la entrada de la cueva que te llevará al sótano donde te aguarda el

**Lugia.** Sigue surfeando hacia el sur, hacia la entrada de la cueva, y guarda el juego, porque tienes una **única oportunidad** de capturar al Lugia, y éste es uno de los Pokémon más difíciles del juego.

**CIUDAD BOSQUE CIAN**

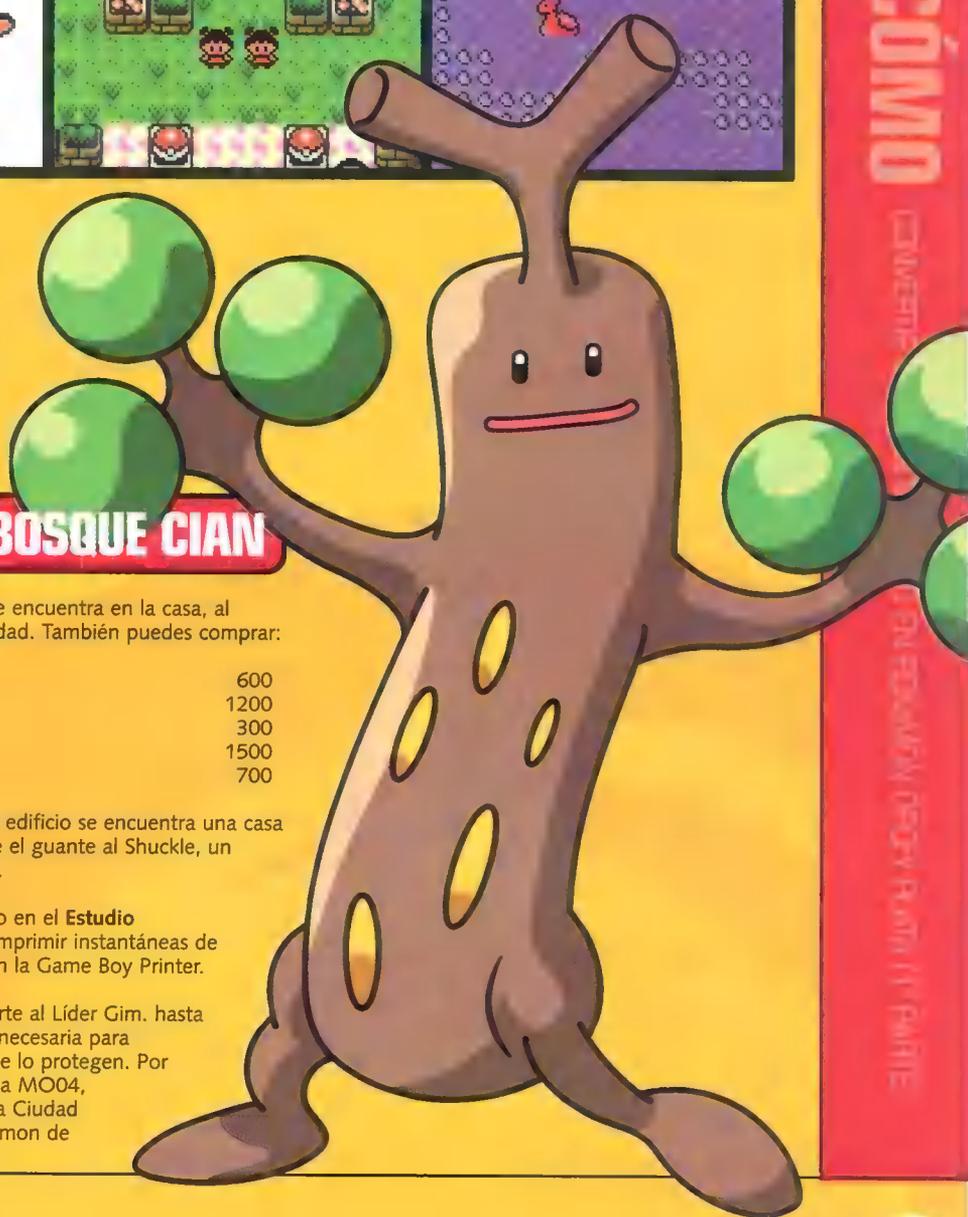
- La **Poción Secreta** se encuentra en la casa, al extremo sur de la ciudad. También puedes comprar:

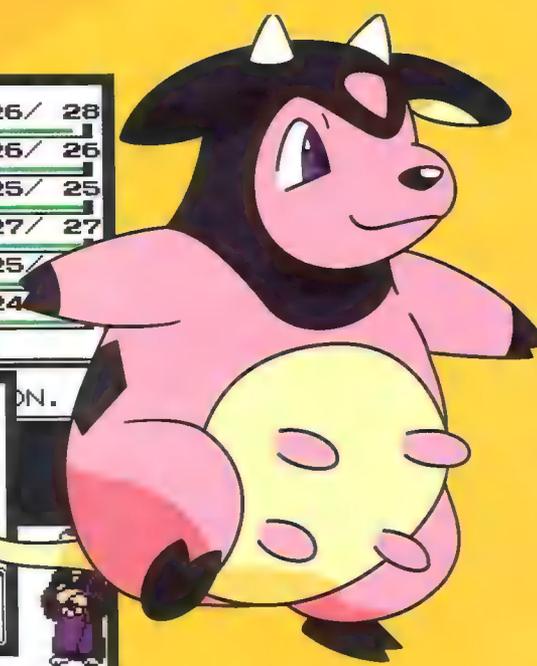
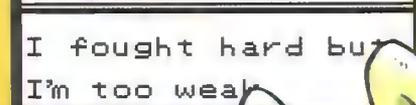
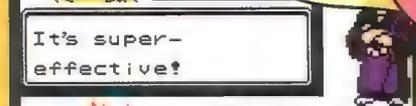
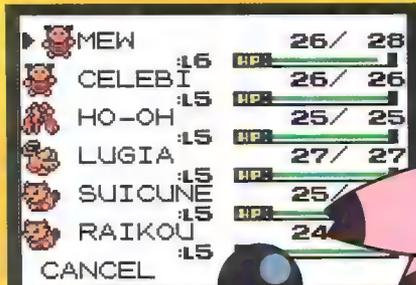
Cura Total	600
Híper Poción	1200
Poción	300
Revivir	1500
Súper Poción	700

- Justo encima de ese edificio se encuentra una casa donde puedes echarle el guante al Shuckle, un Pokémon Bicho-Roca.

- Si visitas al fotógrafo en el **Estudio Fotográfico**, puedes imprimir instantáneas de todos tus Pokémon en la Game Boy Printer.

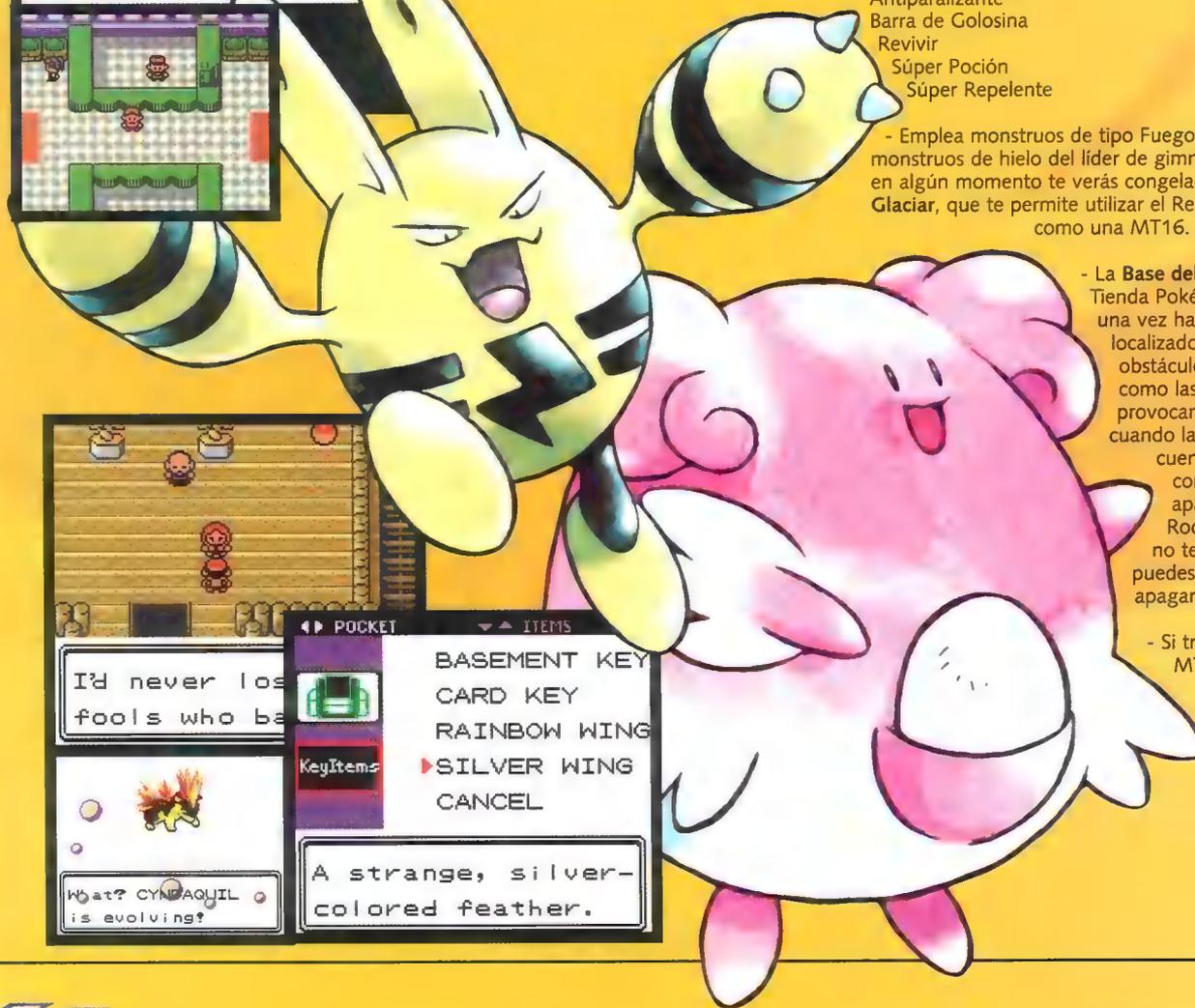
- No puedes enfrentarte al Líder Gim, hasta que tengas la Fuerza necesaria para desplazar las rocas que lo protegen. Por ello, si aún no tienes la MO04, tendrás que regresar a Ciudad Aceitinada. Los Pokémon de





tipo Psíquico y Volador son los mejores para derrotar a Chuck. Por todo ello, recibirás la **Medalla Tormenta** y una MT01.

- Después de terminar con el gimnasio, habla con la mujer que aguarda afuera. Te dará la **MO02 (Vuelo)**. Ahora podrás viajar de verdad.



## RUTA 42 Y MT. MORTAR

- Mt. Mortar, en la Ruta 42, está abarrotado de objetos. Para llevártelos todos necesitarás las técnicas Surf, Fuerza, Destello y Cascada. Lleva una Cuerda Huida por si te pierdes. En la esquina noroeste del nivel inferior encontrarás al **Maestro de Karate**, que te dará un Tyrogue.

## PUEBLO CAOBA Y SEDE DEL TEAM ROCKET

- La tienda Pokémon contiene dos series de ítems en momentos distintos del juego:

Ítems Team Rocket

Poké Ball	200
Poción	300
Cola de Slowpoke	9800
Minichampiñón	500

Ítems normales

Antídoto	100
Correo Floral	50
Súper Ball	600
Híper Poción	1200
Antiparalizante	200
Barra de Golosina	300
Revivir	1500
Súper Poción	700
Súper Repelente	500

- Emplea monstruos de tipo Fuego o Eléctrico para derrotar a los monstruos de hielo del líder de gimnasio y acumula Antihielo, porque en algún momento te verás congelado. Conseguirás la **Medalla Glaciar**, que te permite utilizar el Remolino en cualquier momento, así como una MT16.

- La **Base del Team Rocket** se encuentra en la Tienda Pokémon y se te permitirá el acceso una vez hayas visitado el Lago de Furia y localizado a Lance. No vas a hallar muchos obstáculos y tiene detalles muy buenos como las franjas del suelo, al inicio, que provocan la materialización de Pokémon cuando las pisas. También debes tener en cuenta que las estatuas Pokémon contienen cámaras que causan la aparición de los miembros del Team Rocket cuando pasas por su lado. Si no te apetece pelear con todos ellos, puedes acudir al PC del área central y apagar las cámaras.

- Si triunfas en este sitio, recibirás la **MT05 (Remolino)**.



***El mes que viene...***

Continuaremos con  
nuestro paseo por  
todas las rutas y  
ciudades de

**JOTHO**

**¡TE ESPERAMOS!**

# CÓMO...

## encajarlo todo en

### LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Pokémon Puzzle League* en el número 40 y llegamos a la siguiente conclusión:

"El mejor puzzle para la N64. Empecista por su sencillez y maduro el interés gracias a su complejidad."

# 91%

# POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Conviértete en el poké-puzzle-entrenador definitivo con la segunda y última entrega de nuestra guía.



**E**ste mes, nuestro número de M64 es un poco poké-especial. Por un lado, estamos de enhorabuena, pues estos encantadores bichitos han regresado a la Game Boy en la tan esperada nueva versión del juego para la portátil. Y, por otro, porque nuestra guía especial sobre *Pokémon Puzzle League* llega a su fin.

Después de llevarte de la mano el mes pasado por las Clases 1, 2 y 3 de la Universidad del Puzzle, este mes te ofrecemos todos los movimientos (uno por uno) para que las Clases Especiales no sean ningún problema para ti. Además, como postre, tenemos para ti unos consejos más que útiles con los que podrás desvelar todos los secretos que Nintendo

ha guardado en los chips de este partido. Aun así, no olvides que *Puzzle League* tiene mucho más que ofrecer, sólo que no está en nuestras manos el convertirte en un magnífico jugador. Como cualquier buen juego de puzzles, sólo tu tenacidad y sus reflejos permitirán que ni siquiera el Team Rocket se atreva a robarte a una partida a este divertido título. Entrena y persevera, el juego bien lo merece...



**64 ALRESCATE CÓMO**

ENCUENTRO TRIO BÚFALO POKEMON NOBLE LEVANTE SUITTA

Junio 2001

**64**

49



En Puzzle League, los Pokémon pueden relajarse. Pikachu decide darse un baño en la piscina.

La Universidad del Puzzle es el modo más exigente de Puzzle League.



"Se equivoca, aquí no vive ninguna María de los Impactruenos."



## CLASE 1: PUZZLES BÁSICOS

1 Intercambia las baldosas del centro de la fila de abajo. Cambia la roja del terrazo por la amarilla de al lado y haz lo mismo en la base.

2 Empuja la segunda de color lila de la parte superior hacia la derecha. Después, la roja de la columna central hacia la izquierda.

3 En la parte derecha, intercambia la azulona y la azul de la fila tres y, luego, repite en la base.

4 Desplaza la verde de la segunda fila hacia la izquierda y, a continuación, desplaza las rojas hacia el centro. Ve arriba abajo.

5 Fíjate. Intercambia las baldosas azules que quedan más a la derecha en las filas uno y dos.

6 Desplaza la verde de la fila seis hacia la izquierda y, luego, la azul de la fila inferior a la derecha. Por último, tira la verde superior hacia la izquierda.

7 Primero empuja la verde de la izquierda hacia la izquierda y, luego, la azul de la fila inferior a la derecha. Por último, tira la verde superior hacia la izquierda.

8 Intercambia la roja y la azul de la fila superior y, luego, desplaza la azul de la base hacia la izquierda.

9 Desplaza la fila que queda arriba a la derecha hasta el este, y haz lo mismo con la otra fila.

10 Súper Miel. Rellena la máquina inferior izquierda con la miel de abajo.

11 ¿Ves la fila de la fila cuatro? Empújale dos veces hacia la derecha.

12 Rellena el hueco con la roja de la fila tres y, luego, desplázala hacia la izquierda.

13 Intercambia las baldosas lila y roja de la fila dos y, luego, desplaza la azul de arriba hacia la izquierda. A continuación, empuja la azulona de la fila dos hacia la derecha, justo antes de tirar de la roja que hay al fondo a la izquierda hacia el este.

14 En la fila inferior, intercambia la azulona con la amarilla y, luego, desplaza la roja dos veces hacia la derecha.

15 Primero empuja las baldosas de la segunda fila y, luego, desplaza la amarilla que hay encima hacia la derecha.

16 Dale la vuelta por completo a la cuarta fila. Así de fácil.

17 Fila cinco: desplaza la roja hacia la izquierda y la amarilla hacia la derecha.

18 Desplaza la fila que está fuera de lugar hacia el este. A continuación, presta atención a la columna y desplaza la fila del centro hacia la izquierda y la fila que hay en lo alto hacia la derecha.

19 Desliza la roja de abajo dos veces hacia la izquierda, pero entre movimiento y movimiento, desplaza la roja que hay encima hacia el este.

20 Desplaza la azulona de la fila siete hacia la izquierda. Caerá otra pedruzca en el hueco: empujla hacia la derecha.

21 Desliza la verde de la fila dos que queda más a la derecha hacia la derecha. A continuación, desplaza la amarilla de la fila superior hacia la izquierda.



11 Intercambia la roja y la verde de la base. Deja caer la lila que hay al lado de la parte superior por su derecha y, luego, intercámbiala con la baldosa que quede a su izquierda.

12 Rellena el hueco de la fila inferior con la azulona de la fila dos y, a continuación, repite con la azulona de la fila superior.

13 Desplaza a la izquierda la amarilla de la fila seis y, luego, la verde de abajo hacia la derecha. A continuación, intercambia la amarilla y la verde de la fila tres para lograr una cadena de cinco.

14 En primer lugar, haz que la roja de la fila dos caiga hacia la izquierda. Desplaza la roja que queda en lo alto de la columna hacia la derecha, cámbiala con la verde que quedará a su lado y, luego, construye una L invertida de rojas.

15 Intercambia la roja y la verde de la base y, luego, la fila superior. Desliza la lila de la fila cuatro hacia la derecha.

16 Desplaza la roja de la fila dos dos espacios hacia la izquierda y, luego, la estrella que hay debajo dos veces hacia la derecha. A continuación, deja caer la azulona más alta en la "T".

17 Arrastra la roja de la fila dos hacia la derecha hasta que quede en el rincón y luego deja caer la roja que arriba en el hueco que tiene al lado.

18 Deberías utilizar la verde de la fila dos para llenar el hueco de la fila de abajo. A continuación, desplaza a la derecha la roja que la reemplace. Ya sólo te queda intercambiar las dos baldosas que queden justo debajo.

19 En la fila inferior, azul a la derecha, azulona a la izquierda y amarilla dos veces hacia la izquierda.

## CLASE S2: PUZZLES BÁSICOS

1 Empuja la verde de la fila cuatro dos veces hacia la derecha.

2 La amarilla del fondo hacia la izquierda, la verde de arriba a la izquierda, la amarilla que queda debajo de la superior a la derecha, la segunda verde empezando por abajo a la derecha.

3 Arrastra la azulona de la fila cuatro hacia la izquierda y haz lo mismo con la roja de la tercera fila. Por último, desliza la azulona de la fila dos hacia la derecha.

4 Intercambia la lila y la verde centrales de la fila dos y, luego, empuja la verde que hay al fondo a la derecha hasta alejarla de la pared.

5 Empuja la roja de la base contra la pared de la izquierda. Arrastra la nueva roja de la fila de abajo hacia la izquierda.

6 Deja caer la lila de la fila tres en la esquina inferior izquierda. Desplaza la azulona de lo alto hacia la izquierda y, luego, la azulona que hay debajo hacia la derecha. Por último, intercambia las dos baldosas que hay abajo, a la izquierda.

7 Quinta fila, la azul de la izquierda, a la derecha, la azul de la derecha, a la izquierda.

8 Empuja la azulona de la fila tres dos veces a la derecha y crea una columna con la roja de la segunda fila.

9 Desplaza la azul más baja de la columna hacia la izquierda y vuelve a pulsar A. A continuación, desplaza las baldosas azul y verde más altas hacia el este.

10 La roja de la fila dos hacia la izquierda. A continuación, rellena el agujero que hay al fondo a la derecha con la azulona de la base.

11 Desplaza la primera y la segunda baldosa lila de la fila tres hacia la izquierda.

12 En la fila uno, la azulona dos veces hacia la izquierda y la azul dos veces a la derecha.

13 Desplaza la roja de arriba a la derecha y la verde de la fila dos hacia la izquierda. Por último, desliza la roja de la parte inferior derecha hacia el rincón.

14 Tira de la azulona de la fila dos hacia la izquierda, la de la fila uno dos veces hacia la izquierda y desplaza la que queda más arriba para que caiga en la "L" invertida.

15 En la fila dos, arrastra la azul que queda más a la izquierda hacia la derecha y la azulona que queda más a la derecha, dos veces hacia la izquierda.

16 En la segunda fila, intercambia todas las baldosas lilas con sus vecinas rojas.

17 Empuja la azul de la segunda fila hacia el este y luego haz que la azul más alta caiga en la "L" invertida.

18 En la fila tres, desplaza la amarilla que queda más a la izquierda hacia la izquierda y, luego, la roja que caiga en su hueco hacia la derecha.

19 Rellena el rincón de la esquina inferior izquierda con la baldosa roja más cercana y, luego, desliza la azulona más alta hacia la izquierda dos veces.

20 Arrastra la amarilla de la fila cuatro a la derecha y vuelve a pulsar A.

21 Intercambia las baldosas del centro de la fila inferior y luego el dúo que tiene justo encima, en la fila tres. Después, arrastra hacia el oeste a las dos rojas del fondo a la izquierda y a la azulona del fondo a la derecha.

22 Desplaza las lilas de las filas uno y tres hacia la derecha (dos veces en el segundo caso) y desliza la amarilla que hay en medio hacia la izquierda.

23 Sólo hay una lila en la fila tres que puedes llevar hacia la izquierda, así que hazlo. Empuja también a la verde de la misma fila hasta juntarlas y, luego, intercambia las baldosas centrales de la fila dos.



**24** En primer lugar, tira la roja central de la base hacia la izquierda. Luego, en la fila dos, desliza la amarilla y las dos azulonas hacia la derecha.

**25** Empuja la amarilla de la fila cuatro hacia la derecha tres veces y luego, desliza la fila dos hasta juntarlas.

**26** Intercambia la roja y la verde de la parte inferior izquierda y haz lo mismo con las baldosas de esos colores de la fila tres.

**27** Desliza la derecha con la lila de la fila cuatro para, a continuación, pulsar A. Sigue a esa baldosa y llévala hasta el rincón inferior derecho. A continuación, intercambia las dos baldosas superiores de la pareja que hay justo debajo.

**28** Desliza la amarilla de la fila cinco hacia la derecha y pulsa B. Sube y haz lo mismo con la última amarilla.

**29** Desplaza la roja de la fila tres hacia la izquierda. A continuación, desliza las dos rojas de la columna de la derecha hacia el oeste, pero primero la de abajo.

**30** Intercambia la amarilla y la roja de las filas dos, tres, cuatro, uno y, por último, otra vez tres.

## CLASE S2: PUZZLES 3D

**31** Desplaza la verde que queda a tu izquierda un espacio hacia la izquierda y haz lo mismo con la azulona que queda justo al noroeste.

**32** Intercambia la verde y la lila que hay justo encima y, luego, muévete ocho espacios hacia el este y repite. Recuerda: cuatro espacios hacia la izquierda y dos abajo para el último intercambio.

**33** Rellena el hueco de la base con la azulona que queda más a la derecha en la fila de arriba y luego, intercambia la amarilla de arriba del todo con la lila que queda a su derecha.

**34** En el extremo derecho hay una columna de azules con una amarilla dentro. Desplaza la amarilla hacia la izquierda, salta el hueco e intercambia la roja y la amarilla de la fila de arriba. Por último, rellena el hueco con la roja de la fila tres.

**35** Busca el "hueco" e intercambia la roja de la cuarta fila que hay a la izquierda con la lila de la izquierda. Después, desliza la roja que hay debajo hacia la



derecha. Desplázate una casilla hacia la izquierda y, cuando veas una fila de una verde, intercámbialas.

**36** En la fila siete, al lado de la columna más alta verás una amarilla y una azulona que puedes intercambiar. Busca la lila rodeada de verdes en la fila uno y arrástrala hacia la derecha.

**37** En la columna más corta, intercambia las dos baldosas superiores y luego, las de las filas cinco, uno y tres.

**38** Desplaza las dos baldosas superiores de la columna más alta hacia la derecha y luego, desliza la azulona que queda debajo a la derecha hacia el oeste. A continuación, desplaza la amarilla del centro en la otra columna hacia la derecha.

**39** En la columna más alta, desplaza la azulona de la fila tres hacia la derecha y luego la azul que hay encima dos veces hacia la derecha.

**40** Para empezar, intercambia las baldosas que quedan a la derecha del punto de partida. A continuación, arrastra las lilas que hay debajo hacia la pared más cercana e intercambia la amarilla y la roja que queda al sudoeste para crear un par de "Ts".

## CLASE S2: PUZZLES DE ACCIÓN

**41** Desliza la azulona superior hacia la derecha y vuelve a pulsar A. A continuación, a toda velocidad, arrastra las dos amarillas de la derecha todo lo que puedas hacia la izquierda.

**42** Intercambia la pareja central de azulona y azul. Cuando hayan caído, desliza la roja que queda más a la izquierda hacia la izquierda y la roja de la derecha, hacia la derecha. ¡A toda prisa!

**43** Intercambia la amarilla y la lila de la tercera fila y, luego, desplaza la lila del fondo hacia la derecha en cuanto desaparezca la última amarilla.

**44** Todo seguido, rellena el hueco con la amarilla de la fila dos y luego, con la azul que hay encima. A continuación, desliza la roja de la izquierda hacia la derecha.

**45** Aquí hay que actuar con rapidez. En la fila dos, empuja las dos azulonas contra el muro que tienen más cerca.

**46** La roja superior a la derecha, la azulona de la derecha hacia la izquierda. La azulona superior hacia la derecha.

**47** Intercambia la roja del muro izquierdo con su vecina y luego, cambia la azulona de la derecha para formar una "L" invertida con sus colegas que caen.

**48** Tira la verde abajo hacia la izquierda. A continuación, subiéndote por la columna, intercambia el par de amarillas y lilas.

**49** Desliza hacia la izquierda la baldosa amarilla que queda encima del pequeño montón. Cuando el montón grande empiece a caer, desliza las dos amarillas de la base hacia la derecha y luego, la roja que hay encima de todo hacia la derecha dos veces.





12 Desliza la amarilla que queda más a la izquierda hacia la derecha. A continuación (esto no te va a gustar), coloca el cursor en el centro de la fila cuatro e intercambia la roja y la lila mientras caen.

### CLASE 33: PUZZLES BÁSICOS

1 Desliza la verde que hay abajo a la derecha hacia el este y haz lo mismo con la verde que hay tres espacios por encima.

2 Intercambia las baldosas que quedan más a la izquierda en la fila dos y, luego, desplaza la azulona de la base hacia la derecha.

3 En primer lugar, desliza la lila de la derecha un espacio hacia la izquierda. A continuación, arrastra la amarilla de la fila tres y la roja que tiene debajo hacia la izquierda.

4 Desplaza las azules que quedan a la derecha de las dos filas del fondo a la derecha y a la izquierda respectivamente. A continuación, rellena el rincón inferior derecho con la azulona de la base.

5 Arrastra la amarilla superior hacia la izquierda y, luego, haz que la azulona de la fila dos le caiga encima. A continuación, haz una columna de rojas.

6 Desliza la verde de la fila siete hacia la izquierda y, luego, rellena la esquina inferior izquierda con su homónima de la fila inferior.



7 Deja caer la roja de la izquierda y, luego, la azul que tiene encima en el hueco. A continuación, intercambia la roja y la lila centrales.

8 Intercambia las azulonas y las verdes de las filas tres y uno.

9 Intercambia la roja superior con la azulona y, luego, arrastra la azul de la fila tres hasta adelantar a las dos rojas y hacer que caiga por el borde.

10 Intercambia las dos baldosas de la fila tres que quedan más a la izquierda y luego arrastra la verde que queda contra la pared de la fila dos hacia la izquierda dos veces.

11 Intercambia las baldosas centrales de la base y, luego, empuja la azulona que hay encima tres espacios hacia la izquierda.

12 Desplaza la lila superior hacia la izquierda. A continuación, en la fila dos, verde dos veces a la derecha; intercambia la azul y la lila; deja caer la verde por el borde.

13 Desliza la verde superior hacia la izquierda y, luego, deja caer la roja central de la columna en todo lo alto. A continuación, empuja la roja que queda más al este hacia la derecha antes de intercambiar la lila y la roja que tiene a su izquierda.

14 En el lado izquierdo, intercambia las baldosas más bajas de las tres columnas. Desliza la azulona de la parte inferior izquierda hacia la izquierda.

15 Arrastra la verde de abajo a la izquierda hacia la derecha y, luego, intercambia las dos baldosas que tiene justo encima. Por último, desliza la lila superior hacia la derecha e intercámbiala con la roja que tiene al lado.

16 La roja superior hacia la derecha; las dos azulonas de abajo hacia la derecha dos veces; intercambia las baldosas de la fila dos.

17 Deja caer la azulona de la fila cuatro sobre la lila que hay debajo. A continuación, en el lado izquierdo, desliza la azul central hacia la izquierda y luego intercambia las dos que tiene al lado.

18 Desliza la roja de abajo a la izquierda hacia la izquierda y la roja superior derecha hacia la derecha. Por último, intercambia las baldosas de las filas dos y tres.

19 Desplaza la azulona de la base hacia el este y rellena el hueco de la izquierda con la amarilla de la fila dos. Arrastra la azul superior hacia la derecha e intercámbiala con la amarilla de la izquierda.

20 Deja caer la lila de la fila cuatro sobre la roja de abajo y, luego, intercambia las baldosas centrales de las filas dos y tres.

21 En la parte superior, desplaza un espacio hacia la izquierda todas las rojas, justo antes de rellenar el hueco de la parte inferior derecha con la azulona.

22 Intercambia las dos baldosas superiores del montón de la izquierda. Empuja la amarilla de la fila inferior hacia la derecha y luego, haz bajar a las dos amarillas del montón de la derecha para que se junten.

23 Desliza las dos lilas de la derecha hacia el este; la azulona que hay abajo a la izquierda hacia el oeste y luego, junta a las amarillas.

24 Intercambia las baldosas centrales de la base y, luego, la lila y la amarilla de la fila tres.

25 Desplaza la verde de la fila cuatro hacia la izquierda; intercambia las baldosas de la parte superior y, luego, la azulona y la verde que hay justo debajo.

26 Intercambia la amarilla y la roja que hay casi en la cumbre y, luego, la amarilla y la azul de la tercera fila. Espera a que pare la acción y, entonces, desplaza la roja de la fila cinco hacia la derecha y la azulona que queda más a la derecha hacia la izquierda.



27 En la columna alta, desliza la azulona hacia la izquierda. A continuación, arrastra la fila una vez hacia la izquierda y dos hacia la derecha.

28 En la cuarta fila, desliza la azulona dos espacios hacia la izquierda. Intercambia la roja y la azul y desliza la azul de la fila dos hacia la izquierda.

29 Rellena el hueco de la derecha con la azulona y luego, intercambia las baldosas azul y azulona que hay en la esquina superior derecha. A continuación, arrastra las baldosas rojas de las esquinas inferiores izquierda y derecha hacia la izquierda.

30 No es tan complicado como parece. Intercambia la azul y la verde de la fila siete y, luego, las dos baldosas que tienen justo encima.

## CLASE S3: PUZZLES 3D

31 En el "borde" de la izquierda, desliza la roja de la fila cuatro dos espacios hacia la derecha. Desplaza la azul que está sola en lo alto hacia la derecha y cuando todo se haya parado, deja caer la azul que hay debajo por el borde.

32 Desplaza la azul más alta hacia la izquierda y a continuación, vuelve a pulsar A. Intercambia las baldosas azul y verde que hay en la esquina inferior izquierda y arrastra, al paso, la azul de esa misma esquina hacia el oeste.

33 En el montón alto, desliza la amarilla de la fila cuatro hacia la derecha y la azulona que tiene encima hacia la izquierda tres espacios.

34 Intercambia la amarilla y la roja que hay justo debajo de donde más empezado. Luego, empuja la amarilla que hay más al este, dos espacios hacia la izquierda.

35 La azul más alta hacia la derecha; la roja más alta (a la derecha) hacia la derecha; la azulona más alta hacia la izquierda; la roja más alta hacia la izquierda. Por último, intercambia el mogollón azul y azulona que hay en el centro del cotarro.

36 Intercambia la azulona y la lila que hay en lo alto del montón central. Desliza la roja

que hay en lo alto del montón más pequeño hacia la izquierda y luego, empuja la azulona de la columna más delgada también hacia la izquierda.

37 Desliza la amarilla que hay en la esquina superior izquierda hacia la izquierda y luego, la azulona sobre la que caiga hacia la derecha. Repite este movimiento con la otra amarilla y, luego, desliza la azul que hay debajo hacia la izquierda. A continuación, intercambia la azul y la azulona de la fila tres.

38 Todos estos movimientos, abajo del todo, intercambia la azul y la azulona que quedan más a la izquierda; desplaza la amarilla que hay más a la izquierda hacia la derecha; intercambia la azul

que queda más a la derecha con la azulona; desplaza la amarilla que queda más a la derecha hacia la izquierda. Por último, rellena el hueco entre los dos montones con la amarilla de la fila dos.

39 Fácil. Espera a que acabe la formación "PIKA" y busca y desplaza la única azul de la base que puedes deslizar hacia la izquierda.

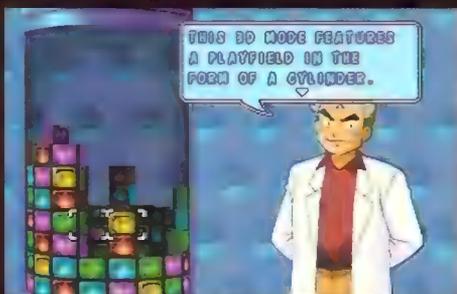
40 En el torre de la izquierda, desliza la azulona hacia la derecha y pulsa A de nuevo. En la otra, desliza la azul hacia la derecha y vuelve a pulsar A. Por último, en la fila quinta intercambia la amarilla y la roja que hay en el centro.

## CLASE S3: PUZZLES DE ACCIÓN

41 Desplaza la fila de la fila abajo a la izquierda y espera. Crea una fila de amarillas y luego, intercambia a toda velocidad la verde y la azulona que hay justo encima.

42 La amarilla de arriba, dos espacios hacia la derecha; la verde que tienen encima, hacia la derecha; la verde superior, hacia la izquierda.





42 Desliza la azul de la tercera fila hacia la izquierda y, cuando las azules estén a punto de desaparecer, desliza la que queda más a la derecha de la fila dos hacia la izquierda dos espacios.

43 Tráelo seguido: levanta la roja más alta hacia la izquierda, intercambia la roja que hay debajo con la fila y desliza la amarilla que queda más al este hacia la derecha.

44 De arriba abajo, intercambia las amarillas con las rojas para crear cadenas de tres. A toda prisa.

45 Intercambia la roja y la amarilla que hay cerca de la parte superior y, luego, la verde y la fila que hay al lado de la base. Desliza la azul que queda más a la derecha hacia la derecha y, luego, intercámbala a toda velocidad con su nueva vecina amarilla antes de intercambiar la roja y la amarilla que hay cerca de la parte superior.

46 En la fila uno, desliza las dos amarillas del centro hacia la piedad que tienen más cerca; la de la derecha primero. No pares. A continuación, antes de que la cadena de amarillas de la izquierda desaparezca, dale la vuelta a la tercera fila.

47 Desliza las dos amarillas de la fila tres hasta dentro (primero la de la izquierda), pero con un pequeño retraso de modo que las dos amarillas de la fila tres queden juntas.

48 La azul de la fila tres hacia la derecha. Intercambia los bloques centrales de la fila uno en cuanto desaparezca la azul.

49 La amarilla de arriba, a la derecha. Falsa A de nuevo en cuanto las amarillas estén a punto de desaparecer. Cuando las haya destruido, tira de la azul de la fila de abajo hacia la derecha y, a toda prisa, levanta la azul de la izquierda al tiempo que sus vecinas del mismo color caigan. ¡Bien hecho!



## TRUCOS PARA DESVELAR LOS SECRETOS DE PUZZLE LEAGUE

**A** como siempre, una vez que has desvelado los trucos de este artículo, puedes jugar a Puzzle League con un nivel de dificultad más alto. En la pantalla de configuración, selecciona el nivel de dificultad que quieras y luego presiona el botón de "OK".

**ACTIVAR EL MODO MÁS DIFÍCIL**  
Para jugar a Puzzle League con el nivel de dificultad más alto, presiona el botón de "OK" en la pantalla de configuración.

**ACTIVAR EL MODO MÁS DIFÍCIL 2**  
Para jugar a Puzzle League con el nivel de dificultad más alto, presiona el botón de "OK" en la pantalla de configuración.

**ACTIVAR EL MODO MÁS DIFÍCIL 3**  
Para jugar a Puzzle League con el nivel de dificultad más alto, presiona el botón de "OK" en la pantalla de configuración.

**ACTIVAR EL MODO MÁS DIFÍCIL 4**  
Para jugar a Puzzle League con el nivel de dificultad más alto, presiona el botón de "OK" en la pantalla de configuración.

**ACTIVAR EL MODO MÁS DIFÍCIL 5**  
Para jugar a Puzzle League con el nivel de dificultad más alto, presiona el botón de "OK" en la pantalla de configuración.



# CÓMO...

llegar siempre el primero en

# MICKEY'S SPEEDWAY USA



● Date un garbeo por los circuitos ocultos de este juego de karts con la segunda entrega de nuestra guía.

## LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mickey's Speedway USA* en el número 38 y llegamos a la siguiente conclusión:

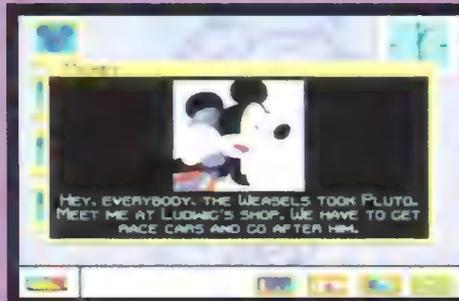
"No es Mario Kart, pero *Mickey's Speedway USA* es un real éxito, aunque básicamente por razón."

# 84%

**A**lguna vez te has preguntado qué es lo que mantiene los patines de las medusas? Ese pequeño habitáculo con resaca arrafa y sus aletas que rozan en las paredes de los circuitos vienen en las de los circuitos animados con todo un misterio para nosotros.

Pues bien, hemos investigado bastante en la última entrega de nuestra sección y descubrimos bastante hablando de todos los secretos. Nada más y nada menos que el personaje de la Nintendo Game Boy, Mickey. ¿Y qué es lo que hemos encontrado? Monstruo de la noche."

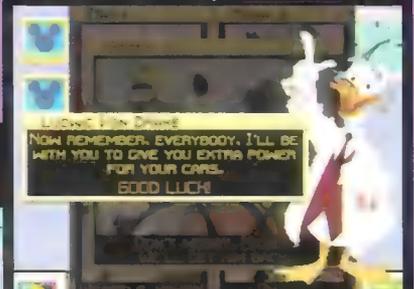
es que, este año, no hay que olvidar que estamos ante un tratado de paz, todo uno especial en dar más de lo que el mundo a priori pide. Es por eso que *Mickey's Speedway USA* es una caja de sorpresas que nos trae a los mejores personajes. Descubre en esta segunda y definitiva entrega el misterio que se esconde en el mundo de Mickey para NS4 los secretos ocultos. Mira los dos circuitos ocultos. Al otro la forma para bloquear los personajes y algunos secretos. ¡Qué! Los personajes y jugabilidad!



△ Mickey es el cabecilla de la expedición Disney por los EE.UU.

FINAL TIMES		
1st	DONALD	2:13.20
2nd	PETE	+ 02.36
3rd	GOOBY	+ 03.20
4th	DASY	+ 04.45
5th	MINNE	+ 04.48
6th	MICKEY	+ 04.55

△ Donald, nuestro personaje favorito, se hace con la victoria con una considerable ventaja.



△ Haz caso al profesor y sigue sus consejos, pues te serán de ayuda.

△ Pluto es el único animal de Speedway USA que vive en una casa para animales.

# VICTORY VEHICLES

Bienvenido al primer campeonato oculto. Al final de nuestra sección de trucos tienes las indicaciones para desbloquearlo.



**¡CONSEJO!**  
No creas que ésta va a ser la última vez que una serie de pequeñas caídas arruine tus habilidades con los derrapes. Recuerda que cada vez que aterrices debes inclinarte un poco hacia delante. Ya sabes, derrapa con antelación y con mayor vigor de lo habitual para compensar el movimiento hacia delante.

## YELLOWSTONE

**1** Se acercan las pilas de arena. Tras una señalada a toda pastilla, deberás colocarte un poco hacia la izquierda y, a continuación, hacer un giro más largo que te permita colocarte en el centro de la pista, con la intención de cruzar sin problemas el sinuoso túnel llamado "Los Viejos Zapatos".

**2** Los virajes del túnel. Preferirnos en el proceso de derrape, así que empieza a patinar mucho antes de entrar en el túnel. No dejes de tirar del stick para esquivar el muro del extremo, pero suelta R una vez llegues al tercer socialista. Cuando salgas, prepárate para ejecutar un derrape

bien largo por el arcén de hierba para poder pasar sobre el zipper que viene y continuación.

**3** Apura en el giro en la izquierda no te entretengas con un derrape porque vas a toda pastilla, pero abre bien en el próximo viraje para patinar sobre el zipper de la izquierda. Después, dirígete directo hacia la rampa de piedra.

**4** Debes tomar tierra, pasar sobre el segundo "Testatón" y volver a despegar. En el aire, mantén pulsado R, tira a la derecha y procura aterrizar al otro lado, pero a la izquierda. Con unos leves toques a izquierda y derecha, podrás dar con el camino más seguro que te par la izquierda de las dos pistas centrales.

**5** Todavía estás derrapando? Bien. De este modo, quizá puedas virar hacia el



derecha sólo por de la izquierda. Aprovechalo para desbloquear hasta la derecha y llegar hasta el final.

## WASHINGTON

**1** Antes de la fuente de la izquierda y podrás adelantarte en el tramo del circuito que viene justo después si no mayor esfuerzo.

**2** Tu próximo movimiento es un derrape largo hacia la derecha. No te bases, ya que el objetivo no es otro que el de dirigirte hacia la siguiente curva (est en cuarta que es muy cerrada) y ejecutar un viraje muy bestia hacia la izquierda para superarla. Después, haz sólo un breve derrape te separará del camino que conduce a la Casa Blanca.

perdiéndote: derecha, izquierda, dos a la derecha (frontales como si de un giro amplio se tratara) y dos más a la izquierda (igual que antes).

**5** Un giro más a la derecha antes de salir de la nueva casa de Bush. Por último, un derrape largo (pégate todo lo que puedas a la hierba) que conduca a la línea de meta. En las vueltas dos y tres más vale que rodar la fuerza por la derecha.



**3** No hace falta que derrapes en la primera curva estrecha que hay sobre la alfombra roja. Basta con que tires levemente del stick y que tires un poco a la derecha en el divertido salón.

**¡CONSEJO!**  
Los pasillos estrechos como los que hay dentro de la Casa Blanca van de perlas para encontrar Pelotas de Baseball o Manchas. No creas que todos los vas a pisar tú: los coches del ordenador son la mar de propensos a los accidentes.

**4** Si te olvidas del orden de los giros en las pasillas de la Casa Blanca acabarás





## EVERGLADES

**1** Para empezar, sigue la ruta que marcan los ítems; recorrelo a un único y largo barrido por el alargado camino que vive hacia la derecha. No toques el barro, ya que perderás mucha velocidad.

**2** Prepárate para una curva a la izquierda de armas rotas; con un pequeño salto seguido de un giro rápido bastará para superarla. A continuación, tira por la derecha en la encrucijada del 10m. Después, sigue saltando y girando para no perder el camino de la derecha, y aleja el kart en todo momento de las paredes.

**3** Cuando el barro quede atrás, dirígete hacia el acelerador que finns a la

izquierda. Si lo dejas escapar, quedarás a merced del tramo de agua que reducirá tu velocidad. Si consigues patinar sobre este acelerador, te resultará más fácil pasar sobre el reguño que queda a la izquierda.

**4** Sal con un salto de la piscina de la derecha y, a continuación, ejecuta un par de pequeños derrapes para superar la curva cerrada en zigzag.

**5** Esta es la mejor ruta para cruzar el pantano; dirígete hacia la izquierda del primer estanque, derrapa hacia la derecha en el siguiente y, a continuación, dirígete hacia el pequeño camino que puede verse entre los dos estanques siguientes. Por último, ejecuta un derrape lateral para esquivar la piscina de barro y gira a la derecha para rodear el último estanque.



### ¡CONSEJO!

Seguro que, como mínimo, caes una vez en el barro durante esta carrera, así que vas a necesitar una forma de volver a la carretera lo más rápido posible. Utiliza el giro, tantas veces olvidado, de A+B, que puede ayudarte a virar en un palmo en los momentos de apuro. Sin embargo, ejecútalo con suavidad, ya que es muy sensible.

## MALIBÚ

**1** Inicia el circuito con un derrape largo y, a continuación, utiliza otro para superar el viraje a la izquierda. Pégate al lateral si no quieres acabar en el banco de arena que hay en la segunda curva.

**2** En la siguiente curva a la izquierda, no pierdas el derrape hasta que hayas superado tres bancos de arena. A continuación, puedes cruzar la calzada, para olvidarte del viraje a la derecha y encarar la próxima curva a la izquierda con un pequeño salto. Procura pasar por el lado izquierdo del tronón de arena.

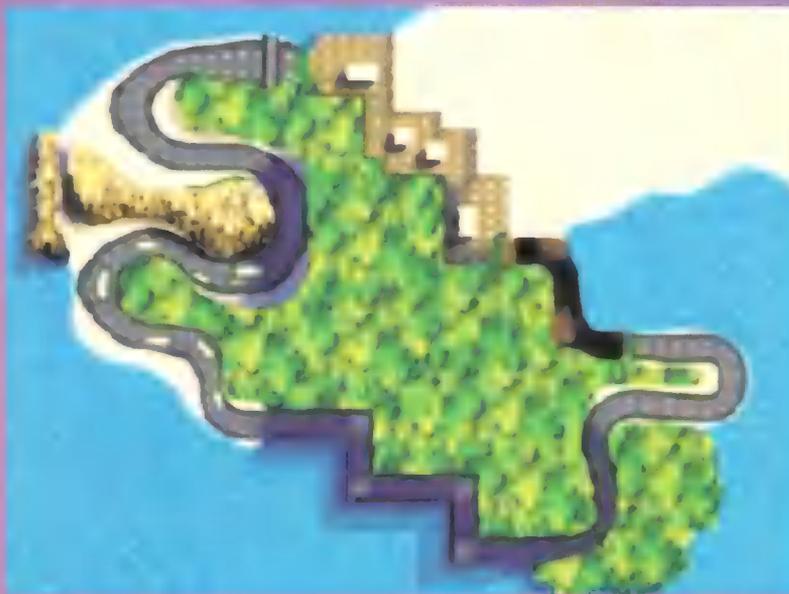
**3** Para cruzar el túnel de Malibú, anclárate de los giros en ángulos rectos de Chicago. A continuación, te viene un trío de virajes con derrapes fáciles y un túnel poco iluminado que no te causará mayores problemas si sigues

esta línea: busca el derrape en los tramos más oscuros.

**4** Volvamos a por las cajas. Mira a la derecha para esquivar la primera. A continuación, y con suavidad, vuelve a tirar hacia la derecha para esquivar la siguiente. Al partir de aquí, justo enfrente tendrás el sendero que te permitirá superar el resto y volver a la carretera.

### ¡LA PIEZA DE REPUESTO!

Pasa de la primera curva y dirígete directamente hacia las montañas que se ven a lo lejos. Encontrarás un camino de arena secreto en el que se esconde la pieza de repuesto.



### ¡CONSEJO!

Derrapar entre dos superficies curvas (como son las paredes y los bancos de arena de Malibú) es cosa fácil, pero derrapar en la salida ya no lo es tanto. Cuando estés a punto de salir, gira para encarar el lado derecho, suelta R y saldrás en línea recta.



# FRANTIC FINALE

Tu paseo por los Estados Unidos llega a su fin, pero aún no deshagas las maletas, que esto no ha acabado.



## HAWAII

**1** En primer lugar, rodea el banco por la izquierda (o quemás esos metros ¿verdad?) y, a continuación, dirígete hacia la montaña de la palma con un pequeño salto. Justo antes de dirigirte a la entrada del túnel.

**2** Con un pequeño derrape superarás la primera goma de hielo de la izquierda. Un breve impulso a la derecha y encontrarás un camino sinuoso que cruza el resto. Sin embargo, para acceder a la playa deberás ejecutar un patinazo considerable. Si no quieres caer al mar:

### ¡CONSEJO!

No podrás virar alrededor de los cocoteros si lo haces de forma brusca. En Hawai debes empezar a derrapar en cuanto te acerques para, a continuación, ejecutar un viraje seco a izquierda o derecha si quieres esquivarlos con seguridad.

**3** Se aproximan unos virajes de dragón. Sigue nuestras instrucciones: afrontales con mucha antelación (unos diez o seis cuartos antes de cada curva ya debes empezar a girar) y mantén siempre el stick pulsado en dirección contraria al giro. No debes pegarte demasiado a la orilla, pero si se viene el cara, basta con esquivar en la dirección contraria para alejarse del peligro.

**4** Tras un pequeño respiro (dirígete a la derecha del banco en pendiente), vienen otros tramos muy cerrados. Con pequeños derrapes podrás salir sano y salvo.

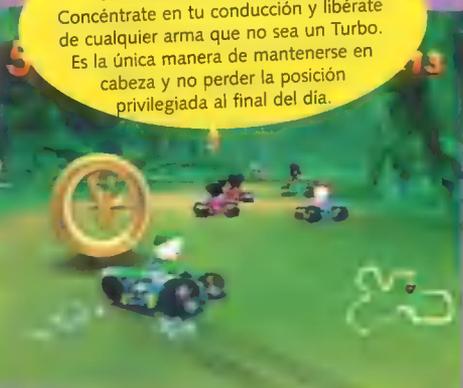


**5** Un giro rajado para superar el terraplén frente y, a continuación, un derrape suave y largo alrededor de la cabana de la playa para acabar.



### ¡CONSEJO!

De momento, los corredores del ordenador son unos expertos. Concéntrate en tu conducción y libérate de cualquier arma que no sea un Turbo. Es la única manera de mantenerse en cabeza y no perder la posición privilegiada al final del día.



## OREGÓN

**1** Para empezar, debes una curva muy larga que deberías tomar bien abierta.

**2** En las tres curvas siguientes debería pulsar R y tirar del stick antes de que las ruedas toquen el agua. Si no quieres pegarte contra los muros del fondo. Gira a la izquierda y que estar virajes son más cerrados de lo que parecen.

**3** Sigue la misma norma en las dos próximas curvas: son las frías que, a veces, uno se olvida que incluyen auténticos giros en ángulo recto. Ten mucho cuidado con la larga curva en barrido que viene a continuación.

**4** No te salgas del peligroso tramo que viene a continuación: si pisas laterales verás perderás mucha velocidad.

Ejecuta varios saltos breves para cruzar el túnel de madera y superar al mar pasado.

**5** Por último, queda el paso elevado. Empieza a derrapar en cuanto entres en el segundo nivel de madera y no para hasta subir al puente. A continuación, toma las dos curvas bien cerradas y a todo pulido. Si encaras el viraje puedes derrapar a un lado, de modo que muestres por completo el vehículo al final del giro y no acabes riéndote un chupición en el agua.





**TEXAS**

**1** El giro largo y lento con que se inicia este circuito es uno de los pocos tramos de Mickey's Speedway en los que no debes detener. Simplemente pulsa izquierda y dejarás atrás al resto de corredores.

**2** Derrapa a la derecha en cuanto entres en el túnel. Coloca tu kart a la izquierda de la calzada, de forma que puedas pulsar R para virar a la izquierda y

esperar la primera curva pronunciada que te sorprenda.

**3** Para superar el siguiente tramo (que es desde la entrada hasta la salida del túnel), lo mejor es que ejecutes un derrape larguísimo. Intentalo, pero impera desde el lado izquierdo de modo que puedas superar la curva estrecha que hay antes de la entrada con un simple trapeado del stick a izquierda y derecha.



**4** Al continuación, un derrape bestia y un salto para entrar en la recta. No pisas la tierra del arco, ya que es como el equivalente tejano al barro de Everglades.

Banco de arena de la izquierda, deberás pulsar A+B para recuperarte si cometes el error de pisarla.

**5** Ahora puedes avanzar hacia el siguiente túnel con simples pulsaciones de R; si bien deberás ejecutar un derrape considerable para cruzar el túnel y salir con vida de él. España el volante

**¡CONSEJO!**

Genial: ahora que dominas los derrapes a la perfección, llega Texas y no hace falta que los utilices apenas. Ten en cuenta que un breve empujón del stick te hará perder menos velocidad que un viraje largo y cerrado (sin derrape).

**COLORADO**

**1** Dirígete directamente a los 60 items que tienes delante y prepárate para un breve derrape-pestro del túnel. Fija del stick hacia la derecha cuando salgas al mundo que colante por el agujero en forma de V que hay en el hielo.

**2** Ahora llega esa terrible curva de horquilla. Pégate a la banda izquierda de la calzada, gira por el interior del arco justo antes de pasar la señal y, todo es vital, no pierdas de vista el acantilado y pégate todo lo que puedas a él. El último truco consiste en soltar R cuando estás a mitad de camino, y así no te caerá por el borde.

**3** Después de una curva fácil a la izquierda viene otra de esas horribles curvas en horquilla. Anticipa el giro antes de la señal y, mucha atención, ya que después de la siguiente grieta, viene otro giro derecho.

**4** Avanza por el camino (basta un derrape largo para atravesarlo) y, al continuación, si dispones de un empuje turbo, sal volando del pequeño puente y cruza el abismo. Si un afajo estupeado.

**¡CONSEJO!**

En el modo experto, probablemente necesitarás a un personaje que se adecue a la dificultad que dicho nivel requiere. Bien, el más apropiado es Louie. La clave está en su capacidad para tomar las curvas, aunque también es suficiente rápido para permanecer en cabeza.

**5** ¿No ves ningún acelerador? Pasa derrape a la larga de toda la curva. Por último, supera la curva que viene después de la siguiente señal con un salto y ejecuta un derrape largo y cuatr hacia la derecha para que el último viraje te resulte más sencillo. ¡Y eso es todo!



# TRUCOS Y DEMÁS

Una última tanda de consejos para desbloquear los secretos de *Mickey's Speedway USA*.



## ACCEDE A VICTORY VEHICLES

Acaba primero en los tres primeros circuitos Profesionales.

## ACCEDE A LOUIE

Queda primero en los tres primeros circuitos Intermedios para ganar el segundo trofeo Platinum.



## ACCEDE A FRANTIC FINALE

Recoge las cuatro piezas de repuesto escondidas en los cuatro premios anteriores. Para ello, lee nuestra guía principal (la primera parte apareció publicada en el número 41).



## ACCEDE A PROFESOR

Gana los trofeos Platinum en todos los circuitos y niveles de dificultad.

## REINTENTOS ILIMITADOS

Gana los tres primeros circuitos Amateurs, Intermedios y Profesionales.



## RAINBOW GOO

Gana los tres primeros circuitos Amateurs.

## CARRERA SCALEXTRIC

Selecciona el modo de Práctica pero, antes de pulsar Start, pulsa Z en el mando uno o dos para controlar los veloces coches de Scalextric.

## ACCEDE A DEWEY

Acaba primero en los tres primeros circuitos Amateurs para ganar la copa Platinum.



## TRUCO DEL BOTÓN DE INTERRUPTOR

Gana los tres primeros circuitos Amateurs e Intermedios.



¡Trucos para 10 de los mejores títulos de N64!



¡Trucos de todas las épocas: pasado, presente y futuro!

# AL RESCATE

## 1 Perfect Dark

### MINAS INVISIBLES

Con este truco podrás descubrir las minas más potentes que hay esparcidas por los niveles del juego. Para ello tienes que recurrir al Vengador K7 y las minas de proximidad.



Por otro lado, si colocas una mina de proximidad en una puerta, te darás cuenta de que nadie puede verla. Esta información te será de lo más útil cuando juegues una partida multijugador con simulantes.

## 2 Zelda: Majora's Mask

### VENCE EN LA CARRERA GORON

¿Problemas al competir con los mayores? Sigue los siguientes consejos. La mejor manera de conseguir una buena posición es acercarse al interior de cada esquina. No te preocupes demasiado en intentar noquear a tus oponentes, pues saldrás perdiendo. Recoge magia sólo cuando sea fácil de alcanzar. El medidor de magia mejorado que te da la Gran Hada en Pico Nevado es muy útil y un poco de aquel Chateau Romani tampoco te irá nada mal.



### VENCE FÁCILMENTE A WOLFOS

Alza tu escudo con R y ve hacia atrás. Wolfos llevará a cabo su doble ataque, lo que le hará alejarse de ti. Es el momento de un golpe rápido con la espada mientras te está dando la espalda. Tus problemas han acabado.

## 3 Quake II



### MARINES TOSTADOS

En el nivel del Detention Centre, atrapa a los tres marines en una jaula encima del río de lava. Llega hasta el nivel superior de la habitación y presiona el botón verde que

hay en la esquina. De la forma más trágica, la jaula empezará a descender en dirección a la lava hasta sumergirse y destruir a los marines. Una vez éstos estén bien cocidos, presiona el botón de nuevo y la jaula se elevará conteniendo sólo sus restos. ¡Qué bonito!

## 4 The World is Not Enough

### TRAJE DE MARINE

Completa A Sinking Feeling en menos de 2:55 en modo 00 Agent y conseguirás estos trajes de multijugador.

### TRAJE DE ESQUELETO

Para desbloquearlos, simplemente completa Underground Uprising en el modo 00 Agent.

### ARMAS EXÓTICAS EN MULTIJUGADOR

Completa el nivel Thames Chase en menos de 4:25 en el modo 00 Agent.

### ARMAS EXTRA EN EL BANCO

Echa un vistazo en el piso superior del nivel del banco. ¿Ves esos armarios en la habitación enfrente de los ascensores? Súbete a ellos y presiona B. Encontrarás armas extra dentro.



## 5 Pokémon Puzzle League

### COMBOS RÁPIDOS

Al buscar combos, una de las mejoras y más rápidas maneras es ir a por una línea recta vertical de cinco. Rastrea cada línea para ver si tienen bloques iguales, luego empuja dos iguales arriba y abajo y alinéalos antes de desplazar el quinto bloque hacia el centro. Con este último movimiento los unirás. Si tienes suerte, ahora habrán más bloques cayendo y podrás encadenar varias combos. Busca



este tipo de oportunidades para encadenar tantas líneas de cinco como sea posible.

## 6 Pokémon Snap



### UNA FOTO CON TRES LAPRAS

¿Te apetece conseguir muchos puntos con una foto de tres

Lapras? Obviamente, los vas a hallar en el nivel de la playa. Al inicio, mira hacia la derecha y verás a uno sacar su cabeza por encima de las olas. Alcánzalo. Tras Snorlax, un segundo monstruo aparecerá en el mar. Después de que cruces el puente, un tercero vendrá hacia ti. Si has conseguido dispararles a los tres por separado, todos emergerán juntos al final del nivel, cuando avistas a Kangaskhan. Eso te dará una importante cantidad de puntos.

## 7 Turok: Rage Wars

### VENCE A TAL'SET

Este malvado personaje lleva consigo todas las armas conocidas y sabe cómo usarlas. La mejor táctica para vencerle es mantenerse tan lejos de él como sea posible y utilizar armas de larga distancia como el Rifle de Plasma o el Lanzagranadas Scorpion. También debes recordar que no puedes dejar de moverte. Cuando has conseguido que baje a dos tercios de su energía,



algunos robots vendrán a por ti. Una vez los has despachado, él vuelve. Repite el proceso anterior y concéntrate en él, no en sus colegas. Sobre todo, mantente cerca de los lugares donde puedes recoger energía, te hará falta.

## 8 Tom & Jerry: Fists of Furry



### DIVERSIÓN Y VENENO

A pesar de que el gas venenoso pueda pare-

cer un reforzador bastante cutre, en ocasiones puede ser útil. Una vez has sido tocado por su mano mortal, debes tú tocar a los demás para infectarles lo que, además de fastidiarles, te servirá para curarte a ti. Asegúrate de huir rápido.

## 9 Mario Tennis



### LOS MEJORES JUGADORES

Hay opiniones diferentes sobre qué personajes son mejores. Nosotros acostumbramos a triunfar con Peach y con Daisy, lanzando unos golpes cruzados a los que los oponentes no

saben cómo responder. Y es que los ángulos que proporcionan estos personajes son esenciales. Yoshi también vale la pena, ya que posee un buen equilibrio de fuerza y agilidad. Por su parte,

DK Jr. también es una buena opción por lo mismo. Bowser es demasiado lento. Si lo que buscas es músculo, mejor hazte con Donkey Kong. Ah, y olvídate de Mario, nosotros nos quedamos con la velocidad de Luigi.

## 10 Pokémon Stadium

### TRES POKÉMON AL INICIO

Inicia un juego nuevo en Torre Game Boy. Atrapa un Pidgey o un Rattata y guárdalos con tus personajes principales en las cajas de Pokémon Stadium. Ahora vuelve a la GBC y empieza de nuevo, escogiendo en esta ocasión a otro Pokémon y repitiendo el proceso anterior. Carga todos los Pokémon de la N64 en tu GBC y ahora podrás empezar tu juego con estos tres nuevos. (Si no quieres perder a tus viejos



monstruos, guárdalo en el cartucho de la N64 antes de empezar.)

## Consejos para los mejores Trucos frescos para todos los gustos



### NBA LIVE 2000

Desbloquea a Michael Jordan. Juega contra el mismísimo Michael Jordan en el modo uno-contra-uno. Si consigues vencerle (no será pan comido), lo encontrarás en la lista de agentes libres. Si quieres ponerte las cosas un

poco más fácil, puedes recurrir al modo para crear un jugador y fabricar uno con un ranking de 99.

Desbloquea a Isiah Thomas. Consigue robar 15 balones en el nivel Superstar para ponerte en la piel de este gigante del baloncesto profesional.



# OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

**Q**ué importa que sea primavera! Aprovecha un día de sol tímido para apoltronarte en el sofá y alegrarte la vista con la presencia de tu espía favorita, la sin par Joanna Dark. Como siempre, no te defraudaremos: hemos extraído cuatro de los mejores desafíos para PD de la saca de Game On. Para aquellos jugadores que no tienen una fijación con Miss Dark, presentamos cuatro ideas refrescantes e ingeniosas. Ve calentando los músculos de las manos. ¡Preparado, listo, ya!

# GAME ON

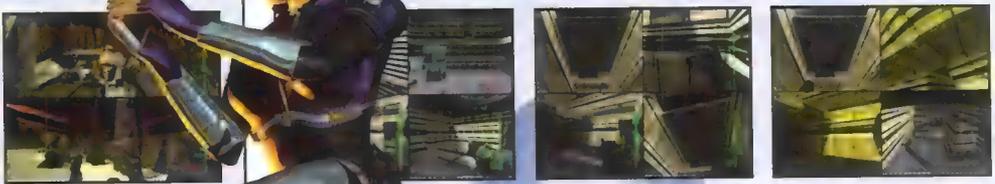
## PERFECT DARK Motor de explosión



Gracias a **Alonso Sousa** de **Santiago de Compostela** por idear este magnífico desafío. Antes de nada, activa el truco para tener munición ilimitada. Tras ello, escoge jugar una partida cooperativa con un colega humano y dirígete a Área 51: Infiltración. A fin de preparar el lugar para el desafío propiamente dicho, elimina a todos los enemigos con la ayuda de tu compañero. A partir de ahí, tenéis que dividirlos. Un jugador atraviesa el campo minado para conseguir el Lanzacohetes, el otro busca una Motonave y se monta en ella. El objetivo consiste básicamente en que el conductor de la moto ha de evitar volar en pedazos mientras el ahora contrincante lanza cohetes contra él. Las medallas se otorgan en función de los cohetes que consigue esquivar el motorista antes de ser finalmente alcanzado.

<b>COHETES ESQUIVADOS</b>		35		20		10
---------------------------	--	----	--	----	--	----

## PERFECT DARK Un, dos, tres...Slayer otra vez



Para este desafío, que nos envía **Óscar Asensio** desde **Pamplona**, necesitas organizar una partida para cuatro jugadores y seleccionar Complejo o Templo como arena. Selecciona un Slayer en cada espacio y empezad la partida. Un jugador corre a esconderse, mientras que los tres restantes se adueñan de un arma y se dirigen al extremo opuesto del nivel. De espaldas a la misma pared, los jugadores armados cuentan hasta tres antes de disparar todos a la vez la segunda función: Cohete dirigido. El ganador será la persona que haya guiado el cohete que acaba con la vida del jugador-uno y la de nadie más. Anotad un punto por cada victoria e intentad jugar unas cinco tandas para determinar las posiciones finales.

<b>CLASIFICACION</b>		1º		2º		3º
----------------------	--	----	--	----	--	----

## PERFECT DARK Conflicto entre francotiradores



Tendrás que buscarte la compañía de tres amigos si quieres intentar el desafío que nos remite **Jon Ituarga** de **Llodio (Álava)**. Fijad rifles de francotirador en las ranuras para armas, seleccionad una puntuación límite de diez muertes en la arena Rejilla y formad dos equipos sin simulantes. Empezad la partida, pero dedicad algún tiempo a acumular munición antes de ir directos al área principal del nivel. Un equipo tomará posición en los dos lados alargados, mientras que el otro deberá esconderse tras las columnas. Este último equipo no podrá apartarse de la sección iluminada, sólo moverse por el ancho de la sala detrás de las columnas. Luego, ¡que empiece el tiroteo! Cuando el conflicto llegue a su fin, contad las partidas ganadas de un total de diez y repartíos las medallas.

<b>VICTORIAS</b>		7-10		4-6		1-3
------------------	--	------	--	-----	--	-----

## PERFECT DARK Miras altas



Lo sentimos por su creador, pero otro desafío anónimo asoma la cabeza este mes. Preparad una batalla para cuatro jugadores, en la que las muertes se produzcan por un solo disparo. Que la mitad de las ranuras sean para rifles de francotirador y la otra mitad para pistolas (vale cualquiera). Entrad en la arena de Área 52. Recoged munición a tope y abrid paso hasta el área del foso y las torres de vigilancia. En el momento en que tres jugadores hayan ocupado su posición en las torres, el cuarto habrá de saltar dentro del foso e intentar eliminar a cuantos francotiradores pueda antes de que le liquiden. La imposición de medallas se decide según el número total de muertes acumuladas por el jugador del foso antes de estirar la pata.

<b>FRANCO-TIRADORES ELIMINADOS</b>		5		3		1
------------------------------------	--	---	--	---	--	---

**ISS '98** Un portento de portero



Miguel Seco de Madrid es el primero en tomar la salida este mes con los desafíos no dedicados a PD y lo hace con esta excelente -toda vez que compleja- partida de ISS '98. Accede al modo de entrenamiento para el portero y activa el control manual del cancerbero. Luego, sitúa la defensa tan lejos del guardameta como te sea posible y empieza la sesión de entrenamiento. El objetivo del desafío es evitar que te marquen un gol durante dos minutos. Las medallas deberían premiar el número total de paradas efectuadas durante ese tiempo. Una práctica que te irá de maravilla en tu carrera futbolística.

**PARADAS** 11-15 6-10 0-5

**DIDDY KONG RACING** ¡Chaf!



Un título que viene como anillo al dedo al desafío que nos remiten Julia y Roberto Oller, hermanos y residentes en Roses (Girona). Lo primero es seleccionar un personaje y entrar en el modo Aventura. Conduce hasta la cara de elefante en el suelo y toca la bocina para atraer su atención. Cambia de vehículo, escoge la avioneta e intenta salpicar a cuantas más ranas mejor durante dos minutos. Una vez en la arena, no podrás volver a la hierba o al agua. Busca la rana con una mancha roja, ya que vale cuatro puntos.

**RANAS SALPICADAS** 8 ó + 6-7 4-5

**SUPER SMASH BROS** Rodar como una pelota



Felicidades, Alvaro Alfaro de Madrid, por este desafío. Empezad una partida para tres, los jugadores 1 y 2 escogen a Fox y el 3 a Kirby. Partid hacia la arena Jungla de DK y poned a Kirby en el centro. De ahora en adelante el personaje rosa asumirá el papel de pelota. Los jugadores 1 y 2 se sitúan en extremos opuestos de la arena e intentan enviar a Kirby al lado de la pantalla del oponente de un puntapié con el objetivo de marcar un gol. No se os permite golpearos entre vosotros, sólo a Kirby. Según el número de goles marcados en dos minutos os llevaréis una medalla u otra.

**GOLES** 10 7 5

**ZELDA: MAJORA'S MASK** Rally Goron



Manel Moliner, de Ciutadella (Menorca), consigue situarse en cabeza de la carrera Majora's Mask al ser el primer jugador que nos envía un desafío para este fantástico juego. Antes de probarlo, sin embargo, tendrás que haber recogido la Máscara Goron. Ve hacia Pico Nevado y haz que el Goron de las tormentas de nieve se duerma. Hazte un ovillo como Link Goron e intenta subir rodando la montaña. Ganarás una medalla según lo lejos que llegues antes de que el hechizo se deshaga. Si caes de la montaña se acabó el juego, sin que importe el trozo que habías conseguido subir.

**DISTANCIA** **CIMA** **FALDA DE LA MONTAÑA** **SEGUNDA BANDERA**

¡Ahora te toca a ti!

**GAME ON**

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

**¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!** Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...

- Zelda: Majora's Mask
- Mickey's Speedway
- Rush 2049
- The World is Not Enough

Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona.

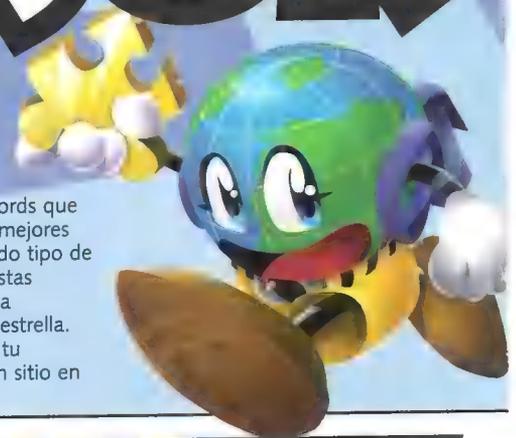


# SOY EL MEJOR

¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?

**L**a Joanna Dark que habita en vuestros cartuchos de *Perfect Dark* debe andar agotada últimamente. Y es que cada vez la hacéis correr más. Cuando inauguramos esta sección os lo quisimos poner difícil y os dimos unos tiempos de apertura que requerían bastante pericia. Pero no hay quien pueda con vosotros. Bueno, sí, hay alguien, vosotros mismos, porque cada mes nos sorprendéis con los tiempos más desafiantes. Estamos echando a faltar, no obstante, récords para el resto de juegos. No será que sólo sois unos auténticos fieras cuando de pegar tiros se trata, ¿no? ¡Demostradnos que estamos equivocados!

Si te crees el mejor, demuéstranos que puedes superar los tiempos y puntuaciones conseguidas por los demás. Pulveriza los récords que aquí aparecen y entra a formar parte de los mejores nintenderos. ¡Ah! No dudes en enviarnos todo tipo de récords referentes a los juegos que hay en estas páginas. Aunque no esté creada la sección, la inauguraremos con tu puntuación o tiempo estrella. Así que, ponte manos a la obra y deja volar tu imaginación y tus dedos para hacerte con un sitio en nuestra revista.



## BÁTELOS SI PUEDES

Toma dos de los mejores juegos para N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récords que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...



## OPERATION WINBACK

Quizá una de las mayores espinitas que los usuarios de N64 tienen clavada en el corazón sea la ausencia de una versión de *Metal Gear Solid*, para regocijo de playstationeros. *Operation Winback* es un más que logrado intento de ayudarnos a superar esto y la verdad es que lo logra. Es por eso por lo que este mes le queremos rendir un homenaje dedicándole nuestra sección de retos. No te lo pondremos muy difícil: supera nuestro mejor tiempo (15:28) y nuestra mejor puntuación (334 puntos) en el nivel 2. ¡Desenfunda!



## F1 WORLD GRAND PRIX 2



¡Continuamos con las carreras! El mes pasado te animábamos a recuperar tu cartucho de *Ridge Racer* y quemar el asfalto. Bien, este mes nos pasamos a las competiciones más serias, concretamente la Fórmula 1 y la dureza de sus pruebas. El reto que te proponemos es que superes el circuito Australia's Albert Park en menos de 1'34"932. Aquí lo importante no es ir a toda

pastilla, sino apurar en la conducción y no salirse nunca de la pista. Eso sí, si puedes, pisa a fondo...

## Perfect Dark TIEMPOS EN MODO AGENTE

### CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN

- 1 0:42 Guillermo Marsal, Madrid
- 2 0:43 Juan Riquelme, Murcia
- 3 0:44 Francisco Barahona, Almendralejo
- 3 0:44 Miquel Martínez, Barcelona

### LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN

- 1 1:46 Juan Riquelme, Murcia
- 2 2:09 Guillermo Marsal, Madrid
- 3 2:11 Miquel Martínez, Barcelona
- 3 2:11 Alexander Azugarai, Guipúzcoa

### CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

- 1 1:32 Miquel Martínez, Barcelona
- 2 1:39 Alexander Azugarai, Guipúzcoa
- 3 1:41 Daniel Cruz, Tenerife

### VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO

- 1 1:42 Alexander Azugarai, Guipúzcoa
- 2 1:47 Guillermo Marsal, Madrid
- 3 1:50 Miquel Martínez, Barcelona

### CHICAGO: SIGILO

- 1 0:39 Guillermo Rumbau, Valencia
- 1 0:39 Miquel Martínez, Barcelona
- 2 0:41 Alexander Azugarai, Guipúzcoa
- 3 0:43 Emilio Gómez, Zaragoza

### EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

- 1 1:33 David Arranz, Madrid
- 2 2:20 Nacho Fernández, Cuenca
- 3 2:49 Miquel Martínez, Barcelona

### AIR FORCE ONE

- 1 1:52 Juan Riquelme, Murcia
- 2 1:57 Guillermo Marsal, Madrid
- 3 2:03 Guillermo Rumbau, Valencia

### VENGANZA DE MR BLONDE

- 1 2:01 Juan Riquelme, Murcia
- 2 2:09 Guillermo Marsal, Madrid
- 3 2:29 Nacho Fernández, Cuenca

## International Track & Field



### 100M LISOS

1 **9,42seg** Jesús Zafra, Córdoba

### 110M VALLAS

1 **12,07seg** Iván Barbas, Alicante

2 **12,55seg** Mikel Cárcamo, Vizcaya

### SALTO DE LONGITUD

1 **9,39m** Luis Martín, Madrid

### JAVALINA

1 **105,80m** Aleix Vilalta, Girona

### POTRO

1 **9,99** José Ernesto Pascual, Murcia

2 **9,99** Antonio E. Pérez, Tenerife

3 **9,75** Francisco Atienza, Álava

### MARTILLO

1 **101,80m** Diego Belmonte, Madrid

### HALTEROFILIA

1 **280kg** Ricardo Barrenechea, Bilbao

### SALTO CON PÉRTIGA

1 **6,91m** José Ernesto Pascual, Murcia

2 **6,75m** Antonio E. Pérez, Tenerife

3 **6,70m** David Otero, Burgos

### TRIPLE SALTO

1 **19,70** Samuel Alonso, Tarragona

### SALTO DE ALTURA

1 **2,54m** José Ernesto Pascual, Murcia

2 **2,50m** Sergio Ramos, Madrid

### 100M LIBRES

1 **0'45"54** Victor Vega, Santander

### 100M BRAZA

1 **1'00"03** Álex Sánchez, Toledo

### BARRA FIJA

1 **9,97** Alexandre Hervas, Alicante

2 **9,96** José Ernesto Pascual, Murcia

3 **9,95** Consuelo Molina, Madrid

## World Driver Championship



### HAWAII C

1 **01:00,14** Guillermo Echegaray, León

### ROME B

1 **1:11,49** Rubén Torrent, Valencia

### TIEMPO TOTAL

1 **5:46,15** Rubén Torrent, Valencia

## DK 64



### JUEGO DE RAMBI

1 **220** Javier Salanueva, Alicante

### ARENA ENGUARDE

1 **359** Tomás Garrido, Sevilla

### CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY

1 **85** Juan Riquelme, Murcia

2 **84** Héctor Pérez, Bilbao

## Star Wars Episode 1: Racer



### BOONTA TRAINING COURSE

1 **0:20,936** Daniel Renedo, Badajoz

### MON GAZZA SPEEDWAY

1 **0:07,952** Aarón Solís, Pontevedra

### BEEDO'S WILD RICE

1 **0:52,525** Daniel Renedo, Badajoz

### MALASTARE 100

1 **0:30,441** Fernando Costas, Pontevedra

### VENGEANCE

1 **1:00,364** Jorge Ruiz, Segovia

### SCRAPPERS RUN

1 **0:32,198** José Manuel Riquelme, Fuenlabrada

### ANDO PRIME CENTRUM

1 **0:43,225** Víctor Collazo, Girona

### EXECUTIONER

1 **1:14,516** Raúl Estévez, Cáceres

## Mario Golf



### TOAD HIGHLANDS

1 **8'50"32** Mario Valero, Barcelona

### KOOPA PARK

1 **9'41"63** Eugenio Miranda, Cádiz

### SHY GUY DESERT

1 **9'53"12** Guillermo Argüello, Mallorca

### YOSHI'S ISLAND

1 **10'19"78** Nacho Vizcaíno, Bilbao

### BOO VALLEY

1 **11'15"06** Óscar Perrota, Orense

### MARIO'S STAR

1 **11'09"26** Alberto Castro, Córdoba

## Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás. Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

**SOY EL MEJOR, MAGAZINE 64**

**MC Ediciones, S.A.**  
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

o bien por correo electrónico a:  
[n64@mcediciones.es](mailto:n64@mcediciones.es)

## Smash Bros



### MARIO

1 **11"02** Manuel Costas, Asturias

### DONKEY KONG

1 **13"35** Pablo Ródenas, Zaragoza

### YOSHI

1 **18"47** Gerard Muñoz, Lleida

### KIRBY

1 **18"55** Inma Gómez, Almería

### LINK

1 **18"82** Pedro Domínguez, Huelva

### FOX

1 **14"05** Emilio Alcaide, Málaga

### PIKACHU

1 **10"46** Daniel León, Madrid

### BONUS 1 TIEMPO TOTAL

1 **3'22"50** Pedro Domínguez, Huelva

### BONUS 2 TIEMPO TOTAL

1 **5'55"41** Manuel Costas, Asturias

# GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

**J**ugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro...

# El club de los VIRTUOSOS

## desafío **A**

**Qué debo hacer:** Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.

**Pruebas:** Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.

**Ayuda extra:** Superguía especial regalada con el número 17.

## F-Zero X desafío **G**

**Qué debo hacer:** Desbloquea todos los trucos.

**Pruebas:** Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.

**Ayuda extra:** Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.

## GoldenEye 007

## desafío **B**

**Qué debo hacer:** Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.

**Pruebas:** Una foto en la que se vean tus estadísticas.

**Ayuda extra:** Nuestra guía del número 17.

## Rogue Squadron

## desafío **H**

**Qué debo hacer:** Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.

**Pruebas:** Una foto del menú de pausa con la información

**Ayuda extra:** Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.

## Donkey Kong 64

## desafío **C**

**Qué debo hacer:** Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.

**Pruebas:** Una foto de la pantalla de récords que muestre el número total de monedas.

**Ayuda extra:** ¡Es Mario! No necesitas trucos.

## Super Mario 64

## desafío **I**

**Qué debo hacer:** Consigue una puntuación A en la misión de Leon.

**Pruebas:** Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.

**Ayuda extra:** Nuestra guía paso a paso del número 28.

## Resident Evil 2

## desafío **D**

**Qué debo hacer:** Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.

**Pruebas:** Una foto de la pantalla de selección de personajes.

**Ayuda extra:** En nuestro número 28 tienes trucos.

## Turok: Rage Wars

## desafío **J**

**Qué debo hacer:** Consigue las 108 medallas Birdie.

**Pruebas:** Una foto de la pantalla de selección de Modo.

**Ayuda extra:** En el número 26 cuentas con una útil guía.

## Mario Golf

## desafío **E**

**Qué debo hacer:** Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.

**Pruebas:** Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.

**Ayuda extra:** No la necesitas. Sólo corre como las balas.

## Wave Race 64

## desafío **K**

**Qué debo hacer:** Consigue las 120 Dark Souls.

**Pruebas:** Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.

**Ayuda extra:** Superguía especial regalada con el número 24.

## Shadowman

## desafío **F**

**Qué debo hacer:** Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.

**Pruebas:** Una foto de la pantalla de récords tu tiempo.

**Ayuda extra:** Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.

## Mario Kart 64

## desafío **L**

**Qué debo hacer:** Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).

**Pruebas:** Una foto de la pantalla de selección de personajes.

**Ayuda extra:** Superguía especial regalada con el número 27.

## Super Smash Bros

## LAS REGLAS

Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS

MAGAZINE 64

MC EDICIONES, S.A.

Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

● Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.

● Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.

● Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)

● Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.

● No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.

● Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.

# LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

## Truco del mes

### 1 **WWF Wrestlemania**

Súbete al poste del rincón y provoca al rival. No pares. Si no cejas en el empeño ni por un segundo, el oponente le será imposible acercarse para agarrarte por las piernas. Así, activarás el Especial y ganarás el combate sin ningún esfuerzo. **Pep Casademunt, Olot (Girona)**



### 2 **Perfect Dark**

Utiliza un truco en Villa Carrington que te permita empuñar un arma con un detector de amenazas. Ponte frente al molino y ya verás... el detector lo confunde con una pistola automática. ¡Está más pirado que Don Quijote! **Lorenzo Prieto, Burgos**

### 3 **Perfect Dark**

En el nivel Base Aérea, saca el Escáner y haz un zoom. A continuación, mantén



presionado A para visualizar el menú y cambia el Drugspy. Se mantendrá el enfoque con el nuevo dispositivo. **Miguel Castillo, Madrid**

### 4 **Zelda: Majora's Mask**

Para conseguir rupias fácilmente, lo único que necesitas es la cámara pictográfica. Una vez la tengas, haz una foto a cualquier parte del pantano, por ejemplo, al Deku vendedor de judías, y llévasela al hombre del concurso. Os dirá que es una foto estándar y os dará a elegir entre cinco rupias y otro viaje en el crucero. **Alejandro Lázaro, Zaragoza**

### 5 **Bio Freaks**

¿Quieres pasarte el juego en cualquier nivel de dificultad? En opciones, desactiva los escudos. Vuelve a la



partida y límitate a pulsar A todo el rato. Ganarás siempre. **Aarón Fernández, Valencia**

### 6 **TWINE**

En A Sinking Feeling, mata a todos los guardias de la primera sala, luego agáchate y entra en el agua. Al final, sube por la parte izquierda. Sigue hasta llegar a la escalera. Con ello, te ahorrarás salud y evitarás a los guardias. **José Temprano, Ciudad Real**

### 7 **TWINE**

En el nivel Courier, utiliza los dardos contra el guardia que hay en la



sala de la caja de seguridad. El mensaje pondrá que has fallado la misión, pero si sales del banco, la misión contará como completada. **César Utrera, Sevilla**

### 8 **Turok 3**

Bueno, más que un truco, es un detalle escabroso. Cuando vayas a desactivar el silo del nivel 2 verás un científico malherido que te dará una tarjeta de acceso. Pues bien, si pruebas a dispararle, le volarás la cabeza, las piernas... con lo que sólo se queda el tronco, ¡que aún se menea! Pues nada, a usarlo de alfilerero humano, por ejemplo. **José Luis Vich, Mallorca**

### 9 **ShadowMan**

En la estación de Down Street, tras bucear por la alcantarilla del comienzo de la fase, llegarás propiamente a la estación. Sigue todo de frente y busca una puerta en la pared (¡mira con atención!). Llegarás a los baños. Recórrelos y conseguirás



el truco "Hombre invisible". **Jesús Gordo, Toledo**

### 10 **Turok: Rage Wars**

Activa los trucos Todas las armas y Munición infinita. Luego, escoge jugar una partida "Atrapa al mono".



Selecciona la minipistola y mantén pulsado B para conseguir un escudo. Sigue presionando B cuando te conviertas en mono y conservarás el escudo. ¡Práctico! **Pablo Llaneras, Jaén**

### 11 **Zelda: Majora's Mask**

Como Link Goron, sube la escalera trasera de la casa en Rancho Romani. Bájala casi toda y vuélvela a subir. Verás que a continuación la bajas rodando hasta caer inconsciente. **Toni Pujadas, La Garriga (Barcelona)**

### 12 **Donkey Kong 64**

Empieza una partida multijugador en la primera arena. Entra

por un área lateral, baja una pendiente y corretea cerca del muro. Irás a parar a una sala secreta que contiene un teletransportador. **José Luis Navarro, Soria**

### 13 **Zelda: Majora's Mask**

Cuando estés de crucero por Pantano Sur, tira del analógico hacia atrás y luego gira despacio. Verás por encima de la túnica de Link. **Alberto Ruiz, Logroño**

### 14 **TWINE**

En Cold Reception, dispara al primer depósito de munición de forma normal pero, al llegar al segundo, mantén presionado C-abajo y C-izquierda. Te parará en el barril. Dispáralo para hacerlo volar por los aires. **Javier Fajardo, Santander**

### 15 **Pokémon Stadium**

Si tienes problemas con la Mini Copa o la Pika Copa, enseña a un Pokémon la MT Furia Dragón. Arrebatrás 40 PS cada vez, lo que noqueará a la mayoría de monstruos con uno o dos movimientos. **Joaquín López, Coslada (Madrid)**



64 AL RESCATE LOS TRUCOS DE LOS LECTORES



## TU TURNO

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

recortar y mandar



## AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES  
MAGAZINE 64  
MC Ediciones, S.A.  
Pº San Gervasio, 16-20  
08022 Barcelona

## Aquí tenéis mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo.....

Y vivo en .....

Código Postal .....

# 1ª CONVOCATORIA



# DE PREMIOS DE LOS LECTORES



**H**asta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

## 1º PREMIOS N64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.  
Pº San Gervasio, 16-20  
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.



# 1ª CONVOCATORIA DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: .....

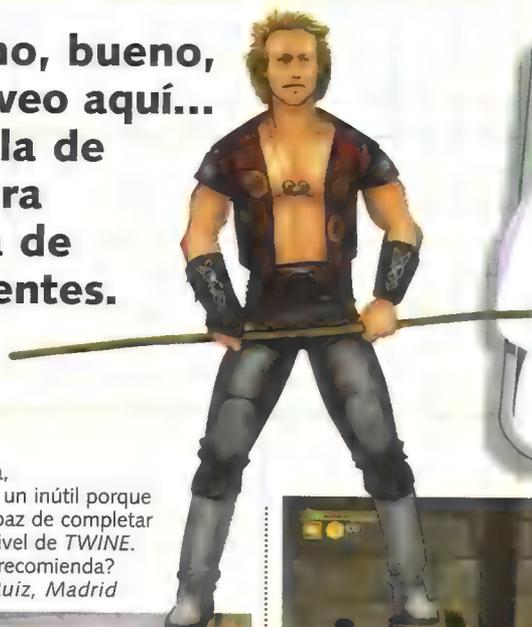
Calle .....

Población .....

Provincia .....

Teléfono .....

**Bueno, bueno, qué veo aquí... la sala de espera llena de pacientes.**



# Hospital Lúdico del Doctor Vainilla

## EL DOCTOR LE ESCUCHA

**Dr. Vainilla,**  
Me siento un inútil porque no soy capaz de completar el tercer nivel de TWINE. ¿Qué me recomienda?  
*Joaquín Ruiz, Madrid*



**El Dr. Vainilla acaricia un gato alopécico.**

*Inútil, no, sólo un poco lento. Es muy fácil salvar a los rehenes, pero antes tienes que matar a todos los enemigos pululando por el área donde están retenidos. Luego, sigue abriéndote paso por el nivel y, sobre todo, no pares de moverte. El diseño del nivel puede parecer un poco confuso, pero si te concentras verás el camino a seguir con claridad.*

**Dr. Vainilla,**  
Me está costando derrotar al Cíclope de Hercules. ¿Me puede ayudar?  
*Gerardo Casares, Cuenca*

**El Dr. Vainilla practica kickboxing con un osito de peluche gigante.**  
Uno de los habitantes deja caer un consejo muy útil para derrotar a Cíclope. Tienes que correr en círculo y golpearle por el costado o por detrás porque, por si no lo sabías, su campo visual es limitado.



**Dr. Vainilla,**  
He acabado el nivel Templo del Pico Nevado de Majora's Mask y he ganado la carrera Goron. Había conseguido el polvo de oro pero, como he tenido que volver a poner a cero el tiempo, lo he perdido. ¿Cómo recupero el polvo?  
*Chema Azcona, León*

**El Dr. Vainilla va dando tumbos sentado a horcajadas en una silla.**

*Tengo malas noticias para ti, Chema. Tendrás que derrotar al jefe y ganar la carrera otra vez. Pero al acabar,*



*entrega el polvo al herrero y mejora la espada. Tras ello, vuelve a luchar contra el jefe. Y hasta aquí la lección de cómo racionalizar el tiempo.*

**Dr. Vainilla,**  
¿Dónde encuentro el Amor de Nayru en Ocarina of Time? ¿Y la Escama Dorada?  
*Jesús Portet, Lleida*

**El Dr. Vainilla, melancólico, recuerda a su primer amor.**

*Bueno, normalmente, no respondo a una doble dosis de dudas pero, por esta vez, pase. Para conseguir el Amor de Nayru, ve a la sección en la que se distingue al Coloso del Desierto en la distancia. Camina por el muro de la derecha hasta que veas dos árboles con una rendija en medio. Lanza una bomba por la abertura, dentro encontrarás el hada que te dará el poder (bastante inútil). La Escama Dorada es una recompensa por haber pescado un pez que pesa más de 6 kilos.*

**Dr. Vainilla,**  
En Mario Golf tengo todos los personajes del modo Consigue los personajes, además de Maple y Metal Mario. ¿Cómo gano los que me faltan?  
*Luis Montoya, Granada*

**El Dr. Vainilla se despierta de una pesadilla horrible en la que el gato del vecino se comía a su canario.**

*Bueno, parece que andas tras Donkey Kong y Golden Mario. Mientras que para desbloquear al simio debes puntuar 30 puntos en el modo Ring, Golden Mario será tuyo si tras seleccionar a Metal Mario, mantienes apretado C-izquierda y pulsas A. Y ya que estamos puestos, facilito una lista de los personajes que Luis ha logrado,*

*para evitarme que otro paciente me lo pregunte:*

*Yoshi: gánale en el modo Consigue los personajes, después de desbloquear a Luigi.*

*Sonny: derróta en el modo Consigue los personajes. Luigi y Yoshi tienen que estar desbloqueados.*

*Wario: gánale en el modo Consigue los personajes. Luigi, Yoshi y Sonny tienen que estar desbloqueados.*

*Harry: véncelo en el modo Consigue los personajes. Luigi, Yoshi, Sonny y Wario tienen que estar desbloqueados.*

*Mario: derróta en el modo Consigue los personajes. Luigi, Yoshi, Sonny, Wario y Harry tienen que estar desbloqueados.*

*Bowser: véncelo en el modo Consigue los personajes, después de haber desbloqueado a Luigi, Yoshi, Sonny, Wario, Harry y Mario.*

*Maple: gana 50 Medallas Birdie en el modo Torneo.*

*Metal Mario: gana 108 Medallas Birdie en el modo Torneo.*



**Diga treinta y tres...**

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla  
Magazine 64  
Pº San Gervasio 16-20  
08022 Barcelona

recortar y mandar

**Buenos días, Doctor**

Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo .....

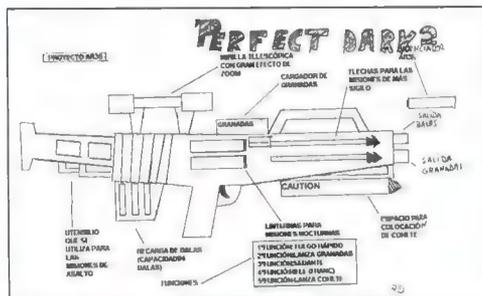
y vivo en .....

..... Código Postal .....



# CUENTA CUENTA

**Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.**



Juan García, de Huelva, ya ha pensado cómo podría ser el arma definitiva para la segunda entrega de Perfect Dark.

## Acerca de GameCube

Hola, M64.

Me llamo Saúl y os escribo para preguntaros algunas cosas acerca de GameCube:

1. ¿Qué se necesita para obtener un kit de desarrollo para ésta?
2. ¿Cuánto podría valer todo, aproximadamente?
3. ¿Para cuándo en España (lo más aproximado posible)?
4. ¿Con qué títulos y sobre qué precio saldrían (la consola y los juegos)?

Una mala noticia (mejor dicho, dos):

- Crash Bandicoot no salta de plataforma.
- Una empresa está desarrollando un adaptador y emulador de juegos para Game Boy que hará posible que los inocentes que se compraron una PS2 puedan jugar a juegos de aquélla, lo que demuestra que los poseedores de una PS2, la "súper máquina" multimedia de 128bits, tienen envidia de la "pequeña" de 8bits.

El futuro es nuestro, nintenderos.

**Saúl**

1. Principalmente, ser una compañía desarrolladora, hablar con Nintendo y convencerles de que puedes crear juegos que colmarán las expectativas que ellos tienen puestas en la consola y que se harán cumpliendo cada una de las cláusulas que ellos imponen. Como ves, nada fácil si no tienes un cierto renombre en el mundo de los videojuegos.
2. No se pueden comprar libremente. Como te hemos indicado, es la propia Nintendo quien se los vende a los desarrolladores.
3. Mediados de 2002.
4. La cuestión del precio y los juegos sigue siendo un completo misterio no sólo en Europa, sino también en el resto del mundo. Ya conoces a Nintendo y sus políticas de secretismo...

- No te preocupes. De hecho, los usuarios de N64 no andamos precisamente escasos de plataformas de calidad que no sólo están a la altura de Crash, sino que lo superan.

- Así es. La empresa es Dattel y ya tienen todo pensado sobre su emulador de GB. Éste vendrá con ocho juegos (ninguno de Mario) y hará las veces, también, de Action Replay. La idea no está mal, veremos qué tal funciona en Japón.

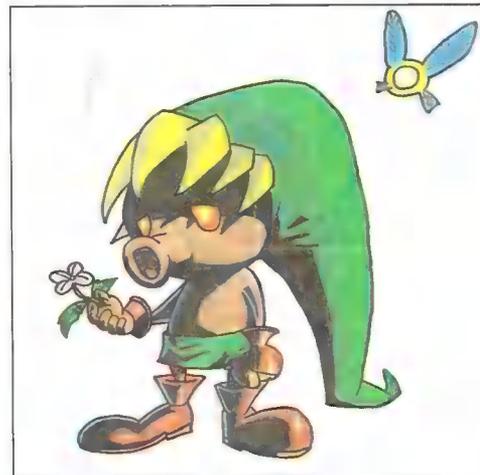
## Me pregunto...

¡Hola! Tengo algunas dudas y me gustaría que me ayudaseis. Son las siguientes:

1. ¿Qué juego de rallies de Nintendo 64 es mejor: Top Gear Rally, Top Gear Rally 2 o V-Rally?
2. ¿Qué empresas que desarrollan juegos solamente para PSX pasarán a GameCube?
3. ¿Cuántos juegos para GameCube están en desarrollo?
4. ¿Durante cuánto tiempo estará anulado el lanzamiento de Aidyn Chronicles?
5. ¿Qué ha pasado con el lanzamiento de Scooby Doo?

**Xavier Camí, Lleida**

1. Como puedes comprobar en nuestro directorio, V-Rally '99 es el juego de rallies al que mayor nota hemos otorgado. Aun así, Top Gear Rally 2 también es un juegoazo a tener muy en cuenta. Depende del estilo de juego que prefieras: TGR2 tiene más de arcade que de simulador; posee una conducción más sencilla y un ritmo más trepidante.
2. Muchos son los desarrolladores que están trabajando para GameCube: Acclaim, Activision, Capcom, EA, Factor 5, Konami, Infogrames, THQ, Ubi Soft y 3DO entre otros. Ahora bien, si tu pregunta era en referencia a Square, debes saber que las relaciones entre ésta y Nintendo no parecen ser muy fluidas. Pero Nintendo contará en exclusiva con los juegos de Rare, NTSC (Wave Race), Retro Studios (Metroid) y Left Field Productions (Kobe Bryant).
3. Muchísimos. Además de los que ya presenté Nintendo junto con la consola (Zelda, Luigi's Mansion...), contaremos con REO, Robocop, Thornado, Rogue Squadron y más que, de momento, son un secreto.
4. Según recientes conversaciones con Proein (que, en un principio, iban a encargarse de su distribución), el lanzamiento de Aidyn está totalmente congelado. Confiamos, no obstante, que si el título es tan bueno como parece ser y triunfa en Europa, decidan meterlo en el microondas y nos lo sirvan bien calentito.
5. Al igual que con el resto de títulos que Proein iba



Magnífico dibujo de Link Deku cortesía de Daniel Bascañana, de Alicante.

a distribuir, los costes de producción han obligado a la compañía a anular su lanzamiento.

## Mucho por vivir

Saludos cordiales. Mi primera consola fue una NES de 8 bits adquirida a finales de los 80. Pertenece a un grato pasado junto a juegos como Euforia, Faxanadú o Simon's Quest que algunos de los más recientes en incorporarse al mundo Nintendo tal vez ni conozcan. Después llegó la SNES y los mejores RPG que jamás he conocido. Los que no admitan que Secret of Evermore, Illusion of Time, Terranigma o Secret of Mana superan a todos los de la saga Final Fantasy en PSX es que nunca han jugado a ellos. Y ahora, la N64, el resurgir de la GB gracias a Pokémon y el futuro tan prometedor de Nintendo que siguen manteniendo aquellas ganas de divertirme y pasarlo bien jugando. Por eso pienso seguir disfrutando de ello aunque me digan que la época de los videojuegos ya se me ha pasado. ¿Es que acaso el mundo de la imaginación y la fantasía tienen que tener una edad? Señores, basta ya de incordiar, un videojuego no hace daño a nadie. Al revés, relaja, divierte, proporciona satisfacción y desarrolla la mente. Antes no me quedaba más remedio que aprender inglés si quería pasarme Secret of Mana (mira, eso que gané). Cada día esto va a mejor. El nombre de la revista no tiene por qué cambiar, ni tampoco tiene que desaparecer. ¿Por qué no dedicarse a todo lo que Nintendo nos ofrece sin limitarse a una consola? Hay

## GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

### Este mes es el turno de...

# LOS CÓMICS

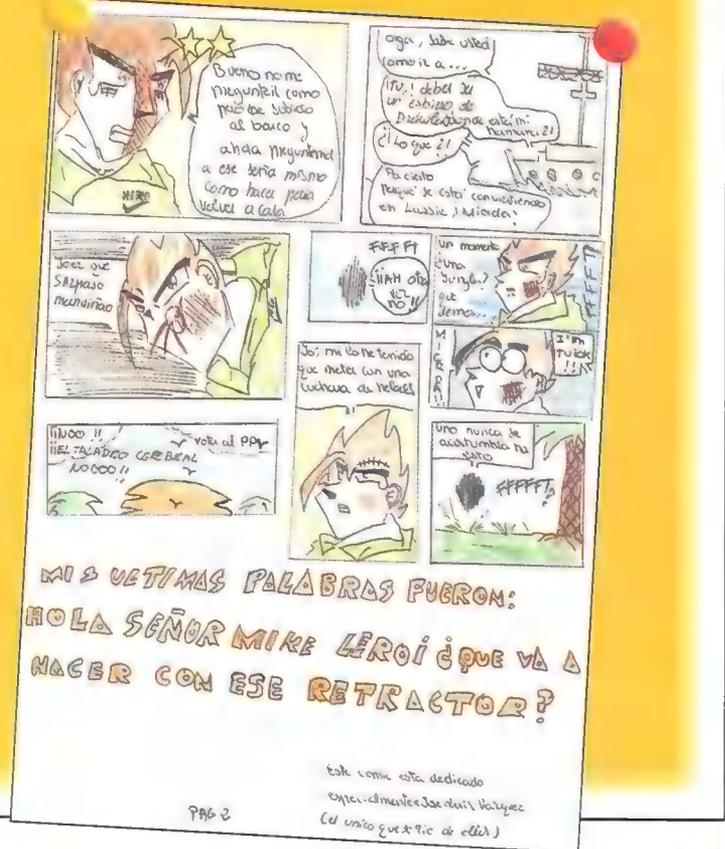


**M**ás historias salidas de vuestras mentes nintenderas. Tras las aventuras detectivescas protagonizadas por Bond el mes pasado, este mes contamos con un nuevo personaje inventado por José Luis Nieto, de Córdoba.

No sabemos si es un agente secreto, un enviado del gobierno o, simplemente, un agente

libre, pero lo que está claro es que en esta breve historieta las pasa canutas. Manga, un prota muy parecido a Goku, y referencias a los juegos de N64 es lo que os espera en el cómic de este mes...

Por supuesto, no dejéis de enviarnos tus dibujos y cómics. Aparecerán publicados antes de lo que esperas y nosotros estaremos encantados de leerlos.



# CUENTA CUENTA

que entender que todo evoluciona y que tendremos muchas novedades. Habrá, cómo no, más de lo mismo, pero mejorado al cubo (*Shadowman*, *Metroid*, *Pokémon*...) y cosas que hoy en día ni nos imaginamos. ¿Quién me iba a decir a mí que Freon-Leon, uno de los cuatro héroes de *Euforia* y que lanzaba un gélido aliento por la boca volvería de nuevo como el Pokémon nº 4 usando, esta vez, un lanzallamas?

**Rafael Gordo Martín, Toledo**

Pasado, presente y futuro se dan cita en la carta de Rafael. En ella hace referencia a los gloriosos días de la SNES, cuando Nintendo no tenía competidor, los juegos eran derroches de imaginación en los que la jugabilidad y el argumento primaban sobre el aspecto gráfico y nadie molestaba a los jugadores con continuas alusiones a la violencia y los trastornos mentales que provocan disfrutar de magníficas aventuras en tu consola. (Perdonad, nos ha embargado la nostalgia...) Todo esto nos lleva a plantearnos: ¿cualquier tiempo pasado fue mejor? Bien, la N64 es una más que digna sucesora y no hace falta que insistamos en las maravillas que nos ha ofrecido y de las que aún disfrutamos sin cesar para que os deis cuenta de eso. Sin embargo, si analizamos su presente, sin duda, la respuesta a la pregunta que hacíamos antes es... sí, cualquier tiempo pasado fue mejor. Y no hace falta irse muy atrás: hace un año y medio, por ejemplo, nos veíamos desbordados por avalanchas de jugazos como *RE2*, *Rayman*, *DK64*, *Smash Bros*... y nos abrumábamos con lo que nos

esperaba: *Tony Hawk's*, *Perfect Dark*, *Zelda*, *TWINE*... ¿Adónde ha ido a parar ahora toda esa ilusión cuando el total de lanzamientos es más breve que la lista de los ingredientes de un sandwich de jamón y queso? ¿GameCube? Está bien, llegó la hora de hablar del futuro.

Como bien dices, ni nos imaginamos las cosas que tendremos en GameCube y el motivo no es otro que el secretismo al que Nintendo está sometiendo a su consola de próxima generación. El E3 está a la vuelta de la esquina y confiamos en que Nintendo haga un gran despliegue para mostrar a todos qué esconde en la manga, aunque los rumores indican que ningún desarrollador ajeno a Nintendo (los llamados "third-parties") mostrará software para la GCN. ¿Es justo que los usuarios que se mantienen fieles a GameCube tengan que aferrarse a promesas y no a hechos para conservar dicha fidelidad? Nosotros creemos que no. Esperamos mucho del nuevo proyecto de Nintendo, más después de haber visto la Advance, pero no nos gustaría que abusasen de nuestra confianza.

## La otra cara de la moneda

Hola, gente de M64. No puedo evitar la sensación de que, cuando todavía queda casi un año para la salida de la GameCube, tenemos una consola acabada. Vemos cómo, pese a la salida de la PS2, la PSone todavía sigue dando coletazos muy dignos, mientras que N64 está muerta. Encima, al escaso número de



Mucho talento y un poco de carboncillo es lo que ha necesitado Rubén Ferreras, de Vizcaya, para plasmar este estupendo Link.

## ¡Noticia de última hora!



¡Espeluznante! ¿Quiénes son vuestros "contactos"? ¿Queremos una copia ya!



ola, somos Daniel y Consti y tenemos una información de vital importancia que

Os presentamos en primicia el primer título para GameCube. ¡Y menudo jugazo!

datos. Resulta que tenemos "ciertos contactos" que han conseguido sacar de CAPCOM una imágenes increíbles. Se trata, como podéis ver en las fotos que acompañan a este texto, de las portadas que llevarán las cajas de ¡RESIDENT EVIL ZERO! tanto en Nintendo 64 (a pesar de lo que se dijo) como en Nintendo GameCube (ésta era seguro).

Lo que nos resulta más llamativo es que están en español y en la versión de Cube pone Cube Magazine. ¿Vais a cambiar de nombre? Además, ¿por qué en N64 sale un zombie y en GameCube una zomba?

Bueno, seguiremos investigando y os mantendremos informados... **Daniel y Consti Sánchez Suárez, Sevilla**

lanzamientos se ha de sumar la anulación de otros (*Indiana Jones* y *Conker's Bad Fur Day* no aparecerán y *Dinosaur Planet* y *RE Zero* se han pasado a GC). Cuando veo todo esto, no puedo evitar sentir cierto cabreo.

¿Qué es lo que ha hecho mal Nintendo? ¿Por qué la N64 no ha interesado a los desarrolladores y, por consiguiente, al público en general? Fijaos en el tiempo que queda para el lanzamiento de la GCN y la N64 está desfasada, en un estado de abandono inaudito. Luego dicen que si la Play se ha vendido es por la piratería y qué se yo... pero ha vendido, no le han faltado desarrolladores y mucho menos juegos, mientras que la penosa media de lanzamientos para N64 es de uno al mes, si es que llega. Por otro lado, ¿dónde está la línea, digamos, de bajo precio de la N64? Sacaron unos pocos hace años y, después, nada.

Hablando con los profesionales (me refiero a los dueños de las tiendas de videojuegos), me comentaron que "Nintendo no interesa", que, al igual que a los usuarios, "les sale caro y poco rentable". Que conste que no me siento como si hubiese desperdiciado mi dinero, todo lo contrario, he podido disfrutar con algunos de los mejores juegos de la historia, pero no puedo evitar pensar que si se han hecho grandes juegos y tan variados, con una temática más adulta, con los 32 bits de Sony, ¿qué no

# CUENTA



64 CUENTA CUENTA

se hubiese podido conseguir con N64?  
**José Luis Vich, Mallorca**

Vayamos por partes. Así es, a la N64 ya le han conectado el respirador artificial pese a que todavía falta un año para que llegue su sustituta. Mientras, la PSone, como decías, sigue contando con títulos tan fuertes como una nueva entrega de ISS o Final Fantasy IX. Y no sólo eso, los usuarios de DC, cuya muerte ya ha sido anunciada, podrán disfrutar en julio del mismísimo Unreal Tournament. La cuestión es, ¿por qué no darle a la N64 la despedida que se merece? Conker's Bad Fur Day, Ailyn Chronicles, Indiana Jones y Battle for Naboo. Títulos no faltan y todos ellos de una calidad suficiente como para ser envidiados por los propietarios de otra consola. Sin embargo, Nintendo ha decidido que la agonía de la 64 bits estará compuesta por más Pokémon y más Mario (Paper y Party), títulos que, aunque buenos, no dejan de ser más de lo mismo. Nintendo podría haber despedido el concierto haciendo un bis salvaje como pocos que los fans recordarían eternamente. En cambio, ha preferido volver a tocar

las mismas canciones que ya hemos oído tantas veces. A pesar de todo, Nintendo arrastra un problema inicial al que ya hemos hecho referencia otras veces en esta sección: decidirse por el formato cartucho que, a pesar de que tiene muchas ventajas, sufre el inconveniente de unos costes de producción muy elevados, cosa que ha frenado a

muchos desarrolladores y a muchos distribuidores a lanzar sus productos. Esto explica el hecho de que últimamente aparezcan tan pocos cartuchos, de la misma forma que explica, también, la ausencia de juegos de línea económica. La costosa fabricación de cartuchos provoca que las compañías fabriquen los mínimos previstos para cubrir las ventas, lo que provoca que no quede stock en sus almacenes que después puedan lanzar a un precio menor. Así de sencillo y así de molesto. Ahora Nintendo tiene la oportunidad de acabar con todos estos errores y empezar de cero con la GameCube. Esperamos que así sea. Nosotros, como siempre, le deseamos lo mejor.

## Ahí vamos

¿Qué tal, nintenderos? Ahí van mis cuestiones:

1. ¿Llegará Pokémon Cristal finalmente a nuestras Game Boy Advance?
2. ¿Cómo podría incluir imágenes de juegos Nintendo en mi futura web sin tener problemas con mi marca favorita?
3. ¿Cómo podría empezar a trabajar en Nintendo España, en lo que fuese?

**Eduardo Thomas Pérez, Madrid**

1. Mucho nos tememos que no, puesto que, al igual que el resto de títulos Pokémon de bolsillo, es para la GBC. Por el momento, el juego aparecerá en EE.UU., lo cual es una buena señal. Quizá Nintendo se anime a lanzarlo también en Europa, dado el éxito arrollador de cualquier cartucho Pokémon que aparece por aquí.
2. En teoría, no deberías tener ningún problema en reproducir imágenes de juegos, a condición de que explícites su origen y autoría, y aquéllas sirvan sólo de apoyo a contenido editorial, es decir, cuando no las utilices para producir merchandising (llaveros, pósters, guías, etc.), sino con fines meramente informativos. En cualquier caso, te recomendamos



## El club de los VIRTUOSOS

**N**os encanta! Cada mes sois más los nintenderos que pasáis a formar parte de nuestro club de los virtuosos. De esta forma, nuestra categoría de bronce se engrasa con un nuevo miembro. Por el momento, la cosa está así:

- 1. Juan de Frías, Valencia. Desafíos superados: E, G y H.
- 2. Juan Riquelme, Murcia. Desafíos superados: E, H y I.
- 3. Manuel Jiménez, Madrid. Desafíos superados: E, G y H.

No dejéis de enviarnos vuestros récords para haceros con un sitio entre los mejores.

que te dirijas directamente a Nintendo pues nosotros no somos expertos en leyes de propiedad intelectual.

3. Si tienes más de 18 años, estás de suerte, pues en la web de Nintendo España ([www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)) hay una sección en la que piden colaboradores. Concretamente, el anuncio reza así:

"Se necesita personal para trabajar como colaborador externo en la realización de páginas web. Se requieren personas mayores de 18 años, con buen nivel de redacción y habituados a jugar con consola de videojuegos. Los interesados mandar Curriculum Vitae, adjuntando un diseño de página web, a la siguiente dirección:  
 Club Nintendo

Ref: Colaboradores  
 C/ Azalea, 1 Miniparc 1-Edificio D  
 El Soto de la Moraleja"

28109 Alcobendas - Madrid  
 Ya sabes, si cumples los requisitos, animate y contesta al anuncio.

## CUENTA, CUENTA...

MACCUMBI SL - MC Balcóns, S.A.  
 P.º 1º - Carretera, 16-20 - 03002 Eldorra  
 A cualquier hora, 061 11 1111 (línea gratuita)  
 (Por el resto de España llamar al 0900 11 1111)

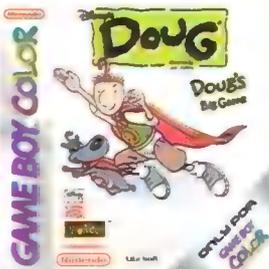


Ángel Luis María, de Madrid, recupera a uno de los personajes de Dragon Ball. ¿Será una petición a Nintendo para que lancen un juego basado en la serie?

1.000  
 pt. descuento

DOUG'S  
 Big Game

6.990  
 5.990



- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:  
**Centro MAIL - Cº de Hormigueros, 124, ptal 5 - 5º F - 28031 Madrid.**  
 Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueros, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid. Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL



NOMBRE .....

DOMICILIO .....

CÓDIGO POSTAL ..... POBLACIÓN .....

PROVINCIA ..... TELÉFONO .....

TARJETA CLIENTE SI  NO  NÚMERO .....

DIRECCIÓN E-MAIL .....

CADUCA EL 30/06/2001 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

# DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

## Entiéndeme

**¡NUEVO!** Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

### SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% ★

Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



TRUCO

Toma el cartucho y tirallo por la ventana sin dilación.

En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A oscuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a oscuras y en celada...

**¡NUEVO!** La ficha específica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

## EL PODIO

- 1 ZELDA
- 2 MAJORA'S MASK
- 3 PERFECT DARK
- 4 SUPER MARIO 64
- 5 DONKEY KONG 64
- 6 TUROK 2
- 7 GOLDENEYE

## Títulos

### 1080° SNOWBOARDING

91% ★ Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

### ARMORINES

84% ★ Acclaim ● 9.490 ptas. ● N° 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreir.

### BANJO-KAZOOIE

92% ★ Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 9

Superior en gráficos a Super Mario 64, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

### BATTLETANX

84% ★ 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 23

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

### BIO FREAKS

83% ★ NSC/CT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

El beat 'em up con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

### BLAST CORPS

88% ★ Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● N° 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

### BODY HARVEST

91% ★ Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. Body Harvest es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

### BUST-A-MOVE 3 DX

87% ★ Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

### COMMAND & CONQUER

86% ★ Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansion Pak ● N° 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

### COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% ★ EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● N° 7

Funciona como FIFA: RM 98 y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

### DIDDY KONG RACING

90% ★ Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como Mario Kart, pero casi.

### DONALD DUCK QUACK ATTACK

80% ★ Ubi Soft ● 9.995 pesetas ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Expansion Pak ● N° 37

Un plataformas para los más peques. Interesante, pero poco desafiante.

### DONKEY KONG 64

95% ★ Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 25

Un Banjo Kazooie mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

### DUCK DODGERS

88% ★ Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● N° 35

Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

### DUKE NUKEM 64

85% ★ NSC/6TI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 2

El shoot 'em up legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

### DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% ★ NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● N° 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos.

### ECW Hardcore Revolution

80% ★ Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

### EXTREME G

87% ★ Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

### EXTREME G 2

87% ★ Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 11

Mucho mejor que el Extreme G original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

### FIGHTERS DESTINY

85% ★ Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● N° 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

### FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% ★ EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● N° 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de ISS 64.

# AMOS DEL ASFALTO

1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2	RIDGE RACER 64
3	TOP GEAR RALLY 2
4	F1 WORLD GRAND PRIX
5	1080° SNOWBOARDING
6	MARIO KART

## F-1 WORLD GRAND PRIX

**91%** Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 10

El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

## F-1 WGP 2

**91%** Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 21

Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

## FORSAKEN 64

**94%** Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

## F-ZERO X

**85%** Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

## GOEMON 2

**83%** Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● N° 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataforma poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

## GOLDENEYE

**94%** Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 1

Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

## GT 64

**86%** Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

## HYBRID HEAVEN

**88%** Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● N° 23

Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

## HYDRO THUNDER

**87%** Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

## INTERNATIONAL TRACK & FIELD

**86%** Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● N° 22

Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

## ISS 64

**92%** Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● N° 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

## ISS'98

**94%** Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● N° 10

Una versión mejorada del mejor simulador de fútbol. Imprescindible

## ISS 2000

**90%** Konami ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Rumb. Pak ● N° 35

La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

## JET FORCE GEMINI

**94%** Nintendo ● 9.990 ● N° 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak

Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

## KNIFE EDGE

**88%** Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

## LEGEND OF ZELDA

**99%** Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

## LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

**98%** Nintendo ● 12.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● R. Pak ● En cart. ● N° 37

La secuela del mejor juego de todos los tiempos es tan buena como el original.

## LEGO RACERS

**75%** Lego Media ● 9.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● N° 35

Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

## LYLAT WARS

**90%** Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

## MADDEN 64

**92%** EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

## MARIO GOLF

**91%** Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart. ● Exp. Pak ● N° 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

## MARIO KART 64

**91%** Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● N° 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

## MARIO PARTY

**91%** Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● N° 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupii!

## MARIO PARTY 2

**87%** Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● C. Pak ● R. Pak ● Exp. Pak. ● N° 35

Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

## MARIO TENNIS

**91%** Nintendo ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● R. Pak ● Trans. Pak ● N° 36

Es Mario. Es tenis. Y la combinación es algo que te dejará patidifuso, con un multijugador con mucho jugo.

## MICKEY'S SPEEDWAY USA

**84%** Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Rumble pak ● N° 38

Un clon de *Mario Kart* de la mano de Rare que no innova mucho pero que divierte un montón.

## MICHAEL OWEN'S WLS 2000

**88%** Procin ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

## MISCHIEF MAKERS

**90%** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● N° 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

## MONACO GRAND PRIX

**89%** Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

## MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

**95%** Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● N° 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

## NBA COURTSIDE

**92%** Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● C. Pak ● En cart. ● N° 7

Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

## NBA IN THE ZONE 2000

**69%** Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● N° 33

Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

## NBA JAM 2000

**85%** Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● N° 28

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

## NFL QUARTERBACK CLUB '98

**89%** Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

## NUCLEAR STRIKE

**84%** Procin ● 10.990 ptas. ● N° 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.



## LO MEJOR EN PLATAFORMAS



### OPERACIÓN WINBACK

**83%** ★

Virgin ● 1-4 jugad.  
● Controller pak ● Rumble Pak ● N° 30

Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

### PGA: EUROPEAN TOUR GOLF

**84%** ★

Infogrames ●  
● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● N° 28

Es feito, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

### PERFECT DARK

**97%** ★

Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad.  
● Controller Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● N° 31

El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

### PILOTWINGS

**89%** ★

Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● N° 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

### POKÉMON PUZZLE LEAGUE

**91%** ★

Nintendo ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● N° 40

Junta bloques por colores con el mejor cartucho de puzzles que puedas encajar en tu N64.

### POKÉMON SNAP

**84%** ★

Nintendo ● 8.990 ptas. ● 1 jugador ● N° 34

Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

### POKÉMON STADIUM

**90%** ★

Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● N° 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

### POWER RANGERS

**29%** ★

THQ ● 10.990 ptas. ● 1-2 jugadores ● N° 40 ● Controller Pak

Marionetas estreñidas se tambalean por Legolandia. Todo en él es absolutamente lamentable.

### QUAKE III

**91%** ★

Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Controller Pak ● N° 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

### RAINBOW SIX

**89%** ★

Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● N° 25

Complejo juego de siglo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

### RAYMAN 2

**90%** ★

Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● N° 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza una plataformas claramente deudor de *Mario*.

### READY 2 RUMBLE

**82%** ★

Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● N° 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

### RESIDENT EVIL 2

**95%** ★

Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● N° 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

### RIDGE RACER 64

**93%** ★

Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● N° 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

### ROADSTERS

**85%** ★

Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

### ROCKET: ROBOT ON WHEELS

**88%** ★

Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● N° 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

### ROGUE SQUADRON

**94%** ★

Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 20

Un shoot 'em up fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

### SAN FRANCISCO RUSH

**87%** ★

Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¡plataformas? Muy raro.

### SAN FRANCISCO RUSH 2049

**93%** ★

Midway ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● N° 36

Carreras futuristas a 1.000 por hora que esconden horas y horas de exploración.

### SHADOWMAN

**95%** ★

Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● N° 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

### SNOWBOARD KIDS

**90%** ★

Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

### SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

**82%** ★

Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

### SOUTH PARK RALLY

**89%** ★

Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

### SPACE INVADERS

**73%** ★

Proein ● 11.490 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● N° 33

Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

### STAR WARS EPISODE 1: RACER

**88%** ★

Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● N° 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

### SUPER MARIO 64

**96%** ★

Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● N° 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

### SUPER SMASH BROS

**90%** ★

Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 25

Jugabilidad prodigiosa en este beat 'em up con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

### TAZ EXPRESS

**84%** ★

Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● En Cart. ● N° 33

Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

### THE NEW TETRIS

**90%** ★

Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● N° 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

### THE WORLD IS NOT ENOUGH

**91%** ★

EA ● 9.490 ● 1-4 jug. ● Rumble pak ● Cont. pak ● Expansion pak ● N° 38

Un digno sucesor de *GoldenEye* que llega a superarlo en ciertos aspectos. Una joya para tu colección.

### TOM & JERRY

**75%** ★

Ubi soft ● 9.995 ● Rum. Pak ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● N° 37

Original plataformas con peleas entre gatos y ratones basadas en combos y poco variadas en golpes.

### TONY HAWK'S SKATEBOARDING

**86%** ★

Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● N° 30 ● Controller pak

Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

### TOP GEAR OVERDRIVE

**91%** ★

Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

### TOP GEAR RALLY 2

**92%** ★

Proein ● 11.490 Ptas. ● N° 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

### TUOK Dinosaur Hunter

**91%** ★

Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● N° 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*... y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

### TUOK 2: SEEDS OF EVIL

**95%** ★

Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● N° 12

Tiros a porriño, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

### TUROK RAGE WARS

**93%** 5 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● N° 25  
La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo shoot 'em up consagrado a los deathmatch.

### TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

**86%** 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 ju. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● N° 34  
Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

### V-RALLY 99

**94%** 5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● N° 22  
El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

### WAVE RACE 64

**90%** 4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● N° 1  
Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

### WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

**93%** 5 Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 23  
Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados.

### WORMS ARMAGEDDON

**85%** 4 Infogrames ● 8.995 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● N° 25  
Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

### WWF ATTITUDE

**88%** 4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● N° 22  
Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondar.

### WWF NO MERCY

**92%** 5 Proein ● 10.490 ● En cart. ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● N° 37  
Una gran mejora en las series de juegos de wrestling. Sin duda, la mejor elección.

### WWF WARZONE

**85%** 4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● N° 10  
Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

### WWF WRESTLEMANIA 2000

**90%** 4 Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 25  
El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

### XENA: WARRIOR PRINCESS

**85%** 4 Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● N° 25  
Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

### YOSHI'S STORY

**86%** 5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 4  
Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

### 40 WINKS

GT ● 1-2 jugad. ● N° 25 **78%** 5

### AERO FIGHTERS ASSAULT

Konami ● 1-2 jugad. ● N° 4 ● 9.990 **77%** 5

### AIRBOARDER 64

Spaco ● 1-2 jugad. ● N° 13 ● 9.990 **77%** 5

### ALL STAR BASEBALL

Acclaim ● 1-4 jugad. ● N° 9 ● 9.490 **84%** 5

### BAKU BOMBERMAN

Nintendo ● 1-4 jugad. ● N° 1 ● 8.490 **73%** 5

### BEEBLE ADVENTURE RACING

Konami ● 1-2 jugad. ● N° 4 ● 9.990 **77%** 5

### BLUES BROTHERS

Virgin ● 1-2 jugad. ● 9.990 **59%** 2

### BOMBERMAN HERO

Nintendo ● 1 jugad. ● N° 11 ● 7.990 **75%** 5

### BUCK BUMBLE

Ubi Soft ● 1-2 jugad. ● N° 11 ● 8.490 **72%** 5

### BUST A MOVE

Acclaim ● 1-2 jugad. ● N° 7 ● 8.990 **72%** 5

### CASTLEVANIA 64

Konami ● 1 jugad. ● N° 17 ● 11.490 ptas. **84%** 5

### CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES

Konami ● 1 jugad. ● N° 28 ● 11.990 ptas. **75%** 5

### CHAMALEON TWIST

Infogrames ● 1-4 jugad. ● N° 1 ● 4.990 **70%** 5

### CIBER TIGER

NSC/GT ● 1-2 jugad. ● N° 11 **73%** 5

### CHOPPER ATTACK

EA ● 1 jugad. ● N° 11 ● N° 8.990 **82%** 5

### DAIKATANA

Proein ● 1-4 jugad. ● N° 30 **69%** 5

### DARK RIFT

Vic Tokay ● 1-2 jug. ● N° 1 ● 4.990 ptas. **81%** 5

### DESTRUCTION DERBY 64

NSC/GT ● 1-4 jugad. ● N° 28 ● **67%** 5

### DISNEY'S TARZAN

Proein ● 1 jugad. ● N° 29 **45%** 5

### DUAL HEROES

Spaco ● 1-2 jugad. ● N° 7 ● 9.990 **65%** 5

### EARTHWORM JIM 3D

Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● N° 25 **78%** 5

### F1 POLE POSITION

Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● N° 1 ● 7.990 **81%** 5

### FLYING DRAGON

Proein ● 1-2 jugad. ● N° 18 ● 8.490 **78%** 5

### GLOVER

Hasbro ● 1 jugad. ● N° 14 ● 6.990 ptas. **83%** 5

### HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

Virgin ● 1 jugad. ● N° 38 ● 9.990 **73%** 5

### HEXEN

NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● N° 13 ● 5.490 **69%** 5

### HOLY MAGIC CENTURY

Konami ● 1 jugad. ● N° 14 ● 11.990 **72%** 5

### HOT WHEELS

EA ● 1/2 jugad. ● N° 26 ● **68%** 5

### JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

Acclaim ● 1-4 jugad. ● N° 29 **60%** 2

### KNOCKOUT KINGS

EA ● 1-2 jugad. ● N° 25 ● 9.990 ptas. **82%** 5

### MACE: THE DARK AGE

NSC ● 1-2 jugad. ● N° 1 ● 10.990 ptas. **81%** 5

### MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Acclaim ● 1-2 jugad. ● N° 24 ● 9.990 **62%** 5

### MYDWAY'S GREATEST HITS

Virgin ● 1-2 jugad. ● N° 38 **71%** 5

### MISSION IMPOSIBLE

Infogrames ● 1 jugad. ● N° 10 ● 7.490 ptas. **84%** 5

### MONSTER TRUCK MADNESS

Proein ● 1-2 jugad. ● N° 23 ● 10.490 **71%** 5

### MORTAL KOMBAT 4

NSC/GT ● 1-2 jugad. ● N° 11 ● 10.990 ptas. **84%** 5

### MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Infogrames ● 1-2 jugad. ● N° 1 ● 13.490 **71%** 5

### NBA HANGTIME

Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490 **75%** 5

### NBA JAM'99

Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490 **83%** 5

### NBA LIFE '99

EA ● 1-4 jugad. ● N° 14 ● 8.990 ● N° 5 **64%** 5

### NBA LIFE 2000

EA ● 1-4 jugad. ● N° 27 ● **70%** 5

### NBA PRO'98

Konami ● 1-4 jugad. ● N° 5 ● 4.990 ptas. **82%** 5

### NHL BREAKAWAY'98

Acclaim ● 1-4 jugad. ● N° 4 ● 8.990 ptas. **84%** 5

### OLIMPIC HOCKEY 98

NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● N° 8 ● 3.990 ptas. **84%** 5

### QUAKE 64

NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● N° 8 ● 3.990 ptas. **79%** 5

### RAT ATTACK

Proein ● 1-4 jugad. ● N° 26 ● **70%** 5

### RE-VOLT

Acclaim ● 1-4 jugad. ● N° 22 ● 9.990 **73%** 5

### RAKUGA KIDS

Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● N° 14 **80%** 5

### ROAD RASH 64

Proein ● 1-4 jugad. ● N° 26 ● **69%** 5

### ROBOTRON 64

NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● N° 9 **80%** 5

### RUGRATS: TREASURE HUNT

Proein ● 1-4 jugad. ● N° 23 ● **69%** 5

### SCARS

Ubi Soft ● 1-4 jug. ● N° 13 ● 11.990 ptas. **79%** 5

### SPACESTATION SILICON VALLEY

TAKE 2 ● 1 jugad. ● N° 13 ● 9.490 ptas. **83%** 5

### STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER

Infogrames ● 1 jugad. ● N° 13 ● 6.990 ptas. **78%** 5

### SUPERCROSS 2000

EA ● 1-2 jugad. ● N° 28 ● 9.990 ptas. **76%** 5

### TETRISPHERE

Nintendo ● 1-2 jugad. ● N° 4 ● 6.990 ptas. **73%** 5

### TONIC TROUBLE

Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● N° 23 **80%** 5

### TOP GEAR HYPERBIKE

Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● N° 53 **66%** 5

### TOP GEAR RALLY

Spaco ● 1-2 jugad. ● N° 1 ● 8.990 ptas. **86%** 5

### TOY STORY

Proein ● 1 jugad. ● N° 26 ● **77%** 5

### TWISTED EDGE SNOWBOARDING

Kemko ● 1/2 jugad. ● N° 19 ● 10.990 **65%** 5

### VIGILANTE 8

Proein ● 1-4 jugad. ● N° 29 **63%** 5

### VIRTUAL POOL 64

Proein ● 1-2 jugad. ● N° 18 ● 10.490 ptas. **77%** 5

### WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas. **75%** 5

### WCW MAYHEM

EA ● 1-4 jugad. ● N° 28 **78%** 5

### WCW VS NWO

Konami ● 1-4 jugad. ● N° 6 ● N° 8.990 **82%** 5

### WETRIX

Infogrames ● 1-2 jugad. ● N° 6 ● 4.990 **81%** 5

## DE TIROS LARGOS





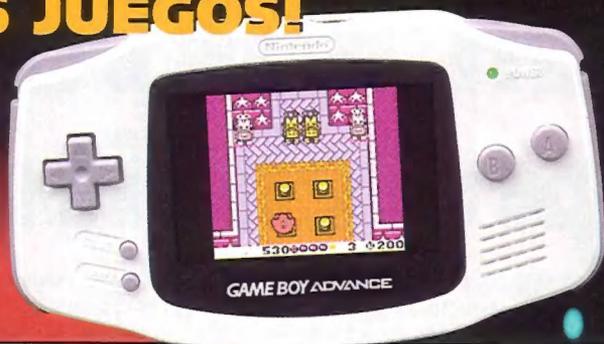
Y EL MES QUE VIENE...



TRUCOS Y GUÍAS

# 64 N° 43

¡MÁS DETALLES SOBRE  
GAME BOY ADVANCE  
Y SUS JUEGOS!



POKÉMON  
ORO Y PLATA



BANJO-TOOIE



ANALIZAMOS

EXCITEBIKE 64



ALONE IN  
THE DARK



GUÍA DE COMPRAS **64**

# GAME OVER

ESPECIALISTAS EN DRAGON  
BALL Z Y GT

■ VIDEO JUEGOS, CONSOLAS,  
CROMOS

■ NINTENDO

■ PLAYSTATION

■ SUPER NINTENDO

■ NEO GEO CD Y CARTUCHO

■ PC ENGINE

■ GAME BOY

■ DRAGON BALL

FINAL BOUT P/S

■ METAL GEAR SOLID P/S

■ VIDEO JUEGOS DE ROL (RPG)

■ MERCADO DE SEGUNDA MANO

■ ACCESORIOS PARA CONSOLAS

■ ENVIOS A TODA ESPAÑA



C/Teodora Lamadrid, 52-60 08022 Barcelona Tel y Fax: 93/418 59 60

(junto plaza Bonanova)

BARCELONA



PLAYSTATION-NINTENDO 64  
GAME BOY COLOR-JUEGOS PC

Venta y alquiler de juegos  
Juegos PC para adultos  
Venta y alquiler de consolas  
Alquiler de ordenador-Pistas y Trucos  
Horario: de 10.00 a 14.00 horas  
y de 17.00 a 20.00 horas  
ABIERTO LOS SÁBADOS  
(Lunes mañana cerrado)

C/Aribau 26 local-08011 BCN.  
T.: 93 453 97 68 - F.: 93 451 54 22

Si está interesado en anunciarse  
en esta sección, sólo tiene que llamar  
a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83  
Barcelona 93 254 12 50

¡QUÉ ME COMENTAS!

TOAD EL COTILLA



# Toad el cotilla

La vida de los famosos • Fiestas • Locales de moda



¡In fraganti! La princesa Peach y su misterioso acompañante, fotografiados frente a la cafetería donde acuden los famosos a tomar café.

# La princesa Peach tiene un nuevo pretendiente

**T**ras un tiempo retirada de la vida pública, vuelve a ser noticia. La seductora Peach ha sido vista del brazo de distintos acompañantes en los últimos años. Le han roto el corazón en varias ocasiones, pero siempre lo ha superado y ha vuelto a recuperar la sonrisa. Ahora, parece que ha rehecho su vida.

¡Qué me comentas! ha conseguido unas imágenes en exclusiva del miembro de la realeza más admirado y de su flamante galán. La semana pasada fueron vistos cuando salían a tomar algo. Entraron en un conocido local, en el que los famosos adictos a la cafeína pueden deleitarse con la especialidad de la casa: el té de champiñón, por el que están dispuestos a pagar una fortuna. Pese a que en la fotografía se ve a su alteza cabizbaja, parece claro a nuestros ojos que Peach es feliz junto a su pretendiente.

La identidad del acompañante aún no ha sido revelada, puede que no se trate de nadie relacionado con el mundo del espectáculo. Algunas fuentes han insinuado que es un amigo del playboy Mario, aunque la presencia de los fotógrafos parece incomodarle. No alcanzamos a comprender lo que nuestra encantadora princesa habrá visto en él. Por si acaso, tenemos vigiladas las tiendas de novias.

## ¡Y JO CON ESTOS PELOS!



Joanna Dark, la sensual empleada del Instituto Carrington, ha ido a la peluquería para someterse a un cambio de imagen. Los estilistas siempre habían coincidido en señalar su fascinante look, pero ahora su mundialmente conocido corte de pelo masculino será reemplazado por una creación más vistosa y cardada. El director del Instituto, Daniel Carrington, ha declarado que está "consternado".

## PIPSY LA MIRONA

Ha pasado mucho tiempo desde su última aparición (*Diddy Kong Racing*), pero ¡Qué me cuentas! ha averiguado el paradero de la ratoncita Pipsy. La estrella de videojuegos venida a menos se ha recluso en el escaparate de una tienda de ropa. Se rumorea que otra estrella, Geoffrey de *Rainbow*, ha caído en la misma tentación.



## BOND ESTÁ HARTO

James Bond se encierra en casa a la menor oportunidad porque odia ser una estrella. La fama, el éxito y la precisión milimétrica carecen de sentido para el maduro agente secreto. "La gente me asedia para que le firme un autógrafo. Ya no puedo ir de misión, porque me reconocen en todas partes. ¡No puedo más!", se queja entre sollozos.

## SAMUS SONRIENTE

Los pronósticos coinciden en que aparecerá en un nuevo shoot 'em up, de ahí que se haya visto a la joven actriz Samus Aran entrenándose. A pesar de los rumores de que sus más estrechos colaboradores han sido despedidos, la estrella de *Metroid* se ha sometido a una operación de estética para quitarse las bolsas bajo los ojos y se ha hecho la liposucción. Dicen que vestirá una nueva armadura biomecánica.



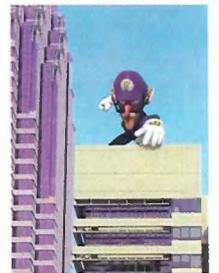
## MAGNETISMO ANIMAL

Se rumorea que Pikachu ha firmado un contrato millonario con una conocida casa discográfica para grabar un álbum, que se editaría el año que viene. Se desconocen aún los detalles del contrato. Preguntado al respecto, el energético roedor nos contestó con evasivas. Suponemos que en su debut musical el ratón se decantará por la guitarra eléctrica en lugar de la clásica.



## WALUIGI, EL NUMERO DOS

Waluigi, fiel a su vestimenta de color violeta, se deshace en elogios cuando habla de su nuevo piso en La Moraleja. "Es mi paraíso terrenal, aquí me puedo relajar", comenta el infortunado rapero ex-tenista, rodeado por sillones de polipiel blancos y cuadros de Venecia. El bigotudo parece haber encontrado al fin su sitio.





**MC EDICIONES S.A.** www.mcediciones.es  
 Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona  
 Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

## Entretenimiento



## Videojuegos



## Decoración



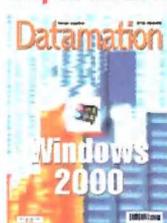
## Música



## Viajes



## Informática



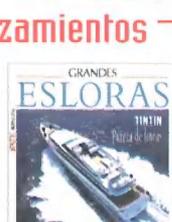
## Imagen Digital



## Ciencia



## Especiales



# El fruto de la buena comunicación

Más de cuatro millones de lectores



# Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



**NINTENDO 64 NEW MARIO PAK** 18.990

**NINTENDO 64 PIKACHU**



20.990  
19.990



**BANJO-TOOIE**

12.490  
11.990

**MANDO DE CONTROL**



4.990

**MEMORY EXPANSION PAK NINTENDO 64**



4.990

**MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) NINTENDO 64**



2.990

**RUMBLE PAK NINTENDO 64**



3.490

**TRANSFER PAK**



2.990

**VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM**



19.990  
14.990

**DONALD COUAC AT.**



9.995  
9.495

**DONKEY K. 64 + MEMORY**



12.990  
12.490

**EXCITEBIKE 64**



9.990  
9.490

**MARIO PARTY 2**



9.990  
9.490

**MARIO TENNIS**



9.990  
9.490

**MIKEY'S SPEEDWAY USA**



12.490  
11.990

**MICRO MACHINES 64 T.**



1.990

**PERFECT DARK**



10.990  
10.490

**POKÉMON PUZZLE LEAGUE**



12.490  
11.990

**POKÉMON SNAP**



10.990  
10.490

**POWER R.: L.S. RESCUE**



10.990  
10.490

**QUAKE 64**



1.990

**S. FRANCISCO RUSH 2049**



10.990  
10.490

**TOM & JERRY: FIST OF F.**



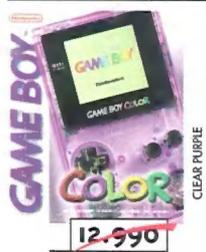
9.995  
9.495

**THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK**



12.990  
12.490

**GAME BOY COLOR**



12.990  
12.490



PURPLE  
BERRY RED  
LIME GREEN  
TEAL

**ALICE IN WONDERLAND**



7.490  
6.490

**ALONE IN THE DARK: THE KNIGHTMARE**



5.990  
5.490

**BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMAND**



6.490  
5.990

**DONKEY KONG COUNTRY**



6.990  
6.490

**SAFARI KIT ORO/PLATA**



4.990

**GAME BOY ED. ESP. POKÉMON**



13.990  
13.490

**MARIO TENNIS**



6.490  
5.990

**MICKEY'S SPEEDWAY USA**



7.490  
6.490

**POKÉMON AMARILLO**



5.990  
5.490

**POKÉMON TRADING CARD**



7.490  
6.490

**¡ATENCIÓN AMIGOS!**



RESERVA TU POKÉMON ORO O PLATA Y TE REGALAMOS UN CABLE LINK

**POCKET SOCCER**



6.490  
5.990

**ROBIN HOOD**



5.990  
5.495

**RUGRATS EN PARÍS: LA PELÍCULA**



6.490  
5.990

**SWIV**



6.490  
5.990

**THE SIMPSON: TREEHOUSE OF HORROR**



6.490  
5.990

**THUNDERBIRDS**



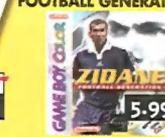
6.490  
5.990

**TOY STORY RACER**



6.490  
5.990

**ZIDANE: FOOTBALL GENERATION**



6.490  
5.990

- A CORUÑA**  
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎981 143 111  
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 ☎981 599 288
- ÁLAVA**  
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4
- ALICANTE**  
Alicante  
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ☎965 246 951  
• C/ Padre Mariana, 24 ☎965 143 998  
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpter ☎966 813 100  
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ☎965 467 959
- ALMERÍA**  
Almería Av. de La Estación, 14 ☎950 260 643
- BALEARES**  
Palma de Mallorca  
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ☎971 405 573  
Ibiza C/ Via Púnica, 5 ☎971 399 101
- BARCELONA**  
Barcelona  
• C.C. Glòries. Av. Diagonal, 280 ☎934 860 064  
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ☎933 608 174  
• C/ Pau Claris, 97 ☎934 126 310  
• C/ Santis, 17 ☎932 966 923  
Badalona  
• C/ Soledad, 12 ☎934 644 697  
• C.C. Montigalá. C/ Olot Palme, s/n ☎934 656 876  
Barberá del Vallès C.C. Barcentro. A-18. Sor. 2 ☎937 192 097  
Manresa C/ Alcalde Amengou, 18 ☎938 721 094  
Mataró  
• C/ San Cristófor, 13 ☎937 960 716  
• C.C. Mataró Park. C/ Estrassburg, 5 ☎937 586 781
- BURGOS**  
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ☎947 222 717
- CÁCERES**  
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 ☎927 626 365
- CÁDIZ**  
Jerez C/ Marimanta, 10 ☎956 337 962
- CASTELLÓN**  
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ☎964 340 053
- CÓRDOBA**  
Córdoba C/ María Cristina, 3 ☎957 498 360
- GIRONA**  
Girona C/ Emilí Grahit, 65 ☎972 224 729  
Figueras C/ Morera, 10 ☎972 675 256
- GRANADA**  
Granada C/ Recogidas, 39 ☎958 266 954  
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiodifusión ☎958 600 434
- GUIPUZCOA**  
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ☎943 445 660  
Irún C/ Luis Mariano, 7 ☎943 635 293
- HUELVA**  
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ☎959 253 630
- JAÉN**  
Jaén Pasaje Maza, 7 ☎953 258 210
- LA RIOJA**  
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ☎941 207 833
- LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**  
Las Palmas  
• C.C. La Ballena. Local 1.5.2. ☎928 418 218  
• Pº de Chih, 309 ☎928 265 040  
Araucario C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ☎928 817 701  
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ☎928 792 850
- LEÓN**  
León Av. República Argentina, 25 ☎987 219 084  
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 ☎987 429 430
- MADRID**  
Madrid  
• C/ Preciados, 34 ☎917 011 480  
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ☎915 278 225  
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ☎913 782 222  
• C.C. Las Rosas. Local A-13. Av. Guadalupe, s/n ☎917 758 882  
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ☎918 802 692  
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasaola, 26 ☎916 520 387  
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ☎916 813 538  
Las Rozas C.C. Burgoencentro II, Local 25 ☎916 374 703  
Móstoles Av. de Portugal, 8 ☎916 171 115  
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ☎917 990 165  
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ☎916 562 411
- MÁLAGA**  
Málaga C/ Almansa, 14 ☎952 615 292  
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ☎952 463 800
- MURCIA**  
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ☎968 294 704
- NAVARRA**  
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ☎948 271 806
- PONTEVEDRA**  
Vigo C/ Elduayen, 8 ☎986 432 682
- SALAMANCA**  
Salamanca C/ Toro, 84 ☎923 261 681
- SANTA CRUZ DE TENERIFE**  
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎922 293 083
- SEGOVIA**  
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ☎921 463 462
- SEVILLA**  
Sevilla  
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ☎954 675 223  
• C.C. Pza. Amas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ☎954 915 604
- TARRAGONA**  
Tarragona Av. Catalunya, 8 ☎977 252 945
- TOLEDO**  
Toledo C.C. Zoo Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ☎925 285 035
- VALENCIA**  
Valencia  
• C/ Pintor Benedito, 5 ☎963 804 237  
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ☎963 339 619
- VALLADOLID**  
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ☎963 221 828
- VIZCAYA**  
Bilbao Pza. Arriquirbar, 4 ☎944 103 473
- ZARAGOZA**  
Zaragoza  
• C/ Antonio Sangenis, 6 ☎976 536 156  
• C/ Cádiz, 14 ☎976 218 271

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de junio.

Promoción válida hasta fin de existencias

pedidos por internet [www.centromail.es](http://www.centromail.es)

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9



EXIT